Por sólo 2'99€

La revista de PLAYSTATION 2 y PSP más vendida en España

87

Portugal 2,99€

Play manía

¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG. 93
- DRIVER PARALLEL LINES PS2
- 24: THE GAME PS2
- WORMS OPEN WARFARE PSP
- OUTRUN 2006 PS2
- KEY OF HEAVEN PSP

» REPORTAJE
TOURIST TROPHY
¡Así es el Gran Turismo de las motos!

» REPORTAJE
¿QUÉ SE SABE DE PS3?
Respondemos a las 15 preguntas más frecuentes sobre la nueva consola

» COMPARATIVA
PELEAS CALLEJERAS
The Warriors, Urban Reign, Final Fight Streetwise, Getting Up...

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº52
¡GUÍA ESPECIAL!
El Padrino
Mapas • Misiones • Trabajos extra • Dinero fácil
¡Guárdala en la caja del juego!

GUÍA DE COMPRAS 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS

¡PRIMERA REVIEW!
FIFA Street 2: espectáculo en estado puro
FÚTBOL EN LAS CALLES

LO MÁS NUEVO
- 24: The Game
- Commandos Strike Force
- Pro Evolution Soccer Management
- Drakengard 2
- Driver Parallel Lines
- Tomb Raider Legend...

GUÍAS PRÁCTICAS
- Call of Duty 2 Big Red One
- Project Zero 3

8 424094 800032 00087

PÁGINA 18

REPORTAJE PS3.

La nueva consola de Sony está dando mucho de qué hablar, pero ¿qué se sabe realmente de PS3?

PÁGINA 38

NOVEDAD Commandos Strike Force.

El último juego español es un shooter que mezcla acción y estrategia en un desarrollo muy divertido. ¿Te gusta la guerra?

PÁGINA 110

AVANCES Tomb Raider.

Si eres fan de Lara Croft no te pierdas el avance de su próxima aventura. Te va a dejar sin palabras.

SUMARIO #87

PÁGINA 32

EN PORTADA
FIFA Street 2

No es un juego de fútbol realista, eso sí, ¡ojalá todos los partidos fueran tan espectaculares y divertidos!

PlayManía

EDITORIAL
CUESTIÓN DE TIEMPO

Todos sabíamos que, tarde o temprano, PS2 iba a tener un hermanita. Se está retrasando un poco más de lo esperado, pero ya está en camino. Sony no habla de su nuevo retoño desde el pasado E3, y de eso hace ya casi un año. Sin embargo, su mutismo no ha evitado que el sector se llene de rumores. ¿Cuándo va a salir? ¿Cuánto va a costar? ¿Cómo van a ser los juegos? Lo que nadie duda es que la máquina va a ser una auténtica maravilla y todo el mundo apuesta por que se va a comer el mercado... y eso que no se ha visto casi nada.
La cuestión es que de la criatura se habla mucho y se sabe poco. Todos estamos esperando al E3 de este año, a la feria que en mayo seguramente nos aclarará algunas dudas... y nos provocará otras nuevas.
El caso es que ya no se puede ignorar por más tiempo que PS3 está a la vuelta de la esquina (la esquina del verano o la esquina de las navidades).
Estamos deseando que ese momento llegue para empezar a hacernos una idea real de lo que puede dar de sí la nueva generación. Este mes ya os avanzamos algo de lo que se sabe y de lo que no de PS3, pero tampoco queremos volvernos locos con el futuro (por muy prometedor que sea). Y es que lo cierto es que el juego, mientras tanto, sigue adelante. ¿Queréis saber a qué podéis jugar, ahora, este mes? Pues abrid la revista y disfrutad con los actuales juegazo de PS2. Lo demás, es sólo cuestión de tiempo.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

PS2 | YAKUZA | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN | VERANO



Entra en la mafia japonesa

LOS **BAJOS FONDOS DE TOKIO** TE ESPERAN EN ESTA AVENTURA

El juego que os presentamos como *Ryu Ga Gotoku* ya tiene fecha en España. Y luce un nuevo y sugerente título: *Yakuza*.

Sobrevivir en los bajos fondos de Tokio puede ser una dura experiencia, que podremos vivir en nuestra propia piel en verano con el lanzamiento de *Yakuza*. Ya os hemos hablado de esta aventura de acción (es el juego que en Japón se conoce como *Ryu Ga Gotoku*), que tendrá influencias de éxitos como *GTA* o *Shenmue* y que promete ser todo un bombazo en su género. Nosotros asumiremos el papel de Kiryu Kazuma, un ex-yakuza que, tras pasar 10 años en la cárcel por asesinato, pretende "enderezar" su vida. Pero esto no va a ser posible, ya que se cruzará en su camino una misteriosa chica llamada Haruka y un asunto muy turbio: la desaparición de 10 millones de yenes. Con toda la mafia japonesa pisándonos los talones, podremos explorar libremente los barrios más "chungos" de la ciudad (realizando misiones principales y secundarias) y pelear contra todo tipo de gentuza con un innovador sistema de combate. En este sentido, podremos realizar golpes que ataquen a un conjunto de enemigos o utilizar como arma prácticamente todo lo que veamos por los detallados escenarios. Además, según avancemos en la aventura podremos mejorar las habilidades de nuestro personaje. Tiene buena pinta, ¿verdad? Pues nosotros ya hemos podido probar la versión japonesa y estamos seguros de que encantará a los fanáticos de las aventuras de acción. Eso sí, no llegará aquí hasta el próximo verano, de la mano de Atari.



El protagonista, Kiryu Kazuma, será un maestro en el arte de "repartir". Podremos usar gran variedad de golpes, armas y mejorar habilidades.



■ *Yakuza* será una aventura de acción en la que vamos a cumplir misiones principales y secundarias en las oscuras calles de la capital nipona.



■ El argumento será digno de una peli de yakuzas... 10 millones de yenes han desaparecido y nos quieren colgar el "marrón"...



■ Éxitos como *GTA* o *Shenmue* han influido en *Yakuza*. Podremos realizar un montón de minijuegos, como esta máquina de premios.



■ La recreación de los bajos fondos de Tokio será alucinante, con sus letreros de neón y su particular "fauna", en forma de matones y demás gentuza.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

SONY, PORQUE SÍ HA REEDITADO ICO
Sony ha escuchado las peticiones de los usuarios, y ha reeditado la genial aventura *ICO* en España. Eso sí, si quieres probarlo más vale que corras, porque está casi agotado...

ROCKSTAR POR LANZAR UN PLATINUM MEJORADO
Midnight Club 3 Dub Edition Remix incluye un montón de novedades y mejoras. Un ejemplo que deberían seguir muchas compañías...

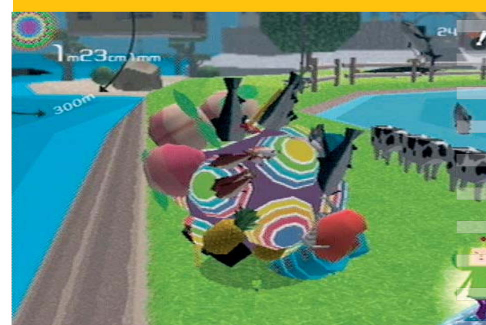
FINAL FANTASY XII, A LA VENTA EN JAPÓN
El 16 de marzo se pone a la venta en Japón este esperadísimo RPG. Eso sí, cada vez parece más seguro que en Europa no lo veremos hasta bien entrado el 2007... Así que paciencia.

BAJAN

EL FORMATO VÍDEO UMD PIERDE FUELLE
Las ventas de pelis en UMD están bajando. En USA se van a lanzar menos película y además se venderán packs que incluirán tanto el DVD como el UMD. ¿Los veremos aquí?

LOS RECOPILATORIOS DE CLÁSICOS DE LOS 80
Uno hace gracia, pero tantos y tan seguidos ya cansan un poquito...

LA DISTRIBUCIÓN DE ALGUNOS TÍTULOS
Bien porque hay pocas unidades, bien porque las grandes ciudades acaparan todas, ciertos juegos como *We Love Katamari*, son difíciles de encontrar en pequeñas localidades...



ÚLTIMA HORA

RUMOR PS2

GTA LCS EN PS2... ¡ESTA PRIMAVERA!

Rockstar ya había confirmado que preparaba una versión para PS2 de *GTA Liberty City Stories*, el juego que en Navidad batió records de ventas en PSP. Pero fiables rumores aseguran que la compañía americana podría lanzar el juego en EE.UU. y Europa este abril al espectacular precio de 29,95. Así que vete preparando para recorrer las calles de Liberty City y encima con novedades respecto a la versión de PSP que aún no se han revelado.



RUMOR PSP

¿UNA NUEVA PSP CON 8 GIGAS?

Importantes diarios económicos y medios especializados se han hecho eco de un interesante rumor las últimas semanas. Sony podría estar trabajando en un nuevo modelo de PSP, presumiblemente idéntico al actual salvo porque incluiría 8 Gigas internos de memoria Flash. Para que os hagáis una idea, las Memory Stick actuales con mayor capacidad tienen cuatro Gigas, así que imaginaos lo que entra en una de 8... Si se confirma el rumor, puede que esta nueva PSP esté a la venta en Navidades.

LANZAMIENTO PS2 Y PSP

EL MUNDIAL EN LAS CONSOLAS DE SONY

Es tradición: año de Mundial, año en el que EA nos trae el juego con la licencia oficial. *Copa Mundial de la FIFA 2006* mantendrá las virtudes jugables de *FIFA 06*, y permitirá revivir al detalle el campeonato o crear uno propio con sus 72 selecciones. Llegará a PS2 y PSP el 26 de abril.



PSP | TEKKEN DARK RESURRECTION | LUCHA | VERANO

La mejor lucha en tus manos

LA VERSIÓN MÁS COMPLETA DE **TEKKEN** SE ACERCA A **PSP.**

Otro mito va a renacer en PSP y está vez sus creadores, Namco, preparan una versión que aspira a superar a la de PS2. *Tekken Dark Resurrection* será una conversión de la recreativa del mismo nombre, que a su vez era una versión más completa de *Tekken 5*. Así, el juego de PSP incluirá dos nuevos luchadores, un miembro de las fuerzas especiales rusas llamado Sergei Dragunov, y Lili, una adolescente experta en lucha callejera. Y recuperará a otros como Armor King para alcanzar la increíble cifra de 35 personajes. También incluirá nuevos escenarios hasta llegar a 19, más modos de juego y minijuegos, partidas Wi-Fi para dos jugadores... Incluso en los gráficos se esperan mejoras con respecto a PS2, con efectos como cambios climáticos en los escenarios. Vamos, que este verano los fans de *Tekken* que no tengan PSP tendrán que comprársela...



Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!



La mejor lucha será portátil. *Tekken*, rey de la lucha 3D en PS2 por la profundidad de sus combates, aspira al trono en PSP.



La versión más completa. Además de más posibilidades de juego, se añadirán dos nuevos luchadores, hasta llegar a los 35.

PS2 | GUITAR HERO | MUSICAL | PRIMAVERA

Desata tu pasión por el rock

GUITAR HERO Y SU PERIFÉRICO-GUITARRA LLEGAN A EUROPA.

Esta primavera jugaremos en España con *Guitar Hero*, el título musical de RedOctane que ha acaparado premios y muy buenas críticas en EE.UU. *Guitar Hero* nos convertirá en un guitarrista que empezará tocando en garajes y acabará convertido en la mayor estrella de rock. Para ello, tocaremos temas de grupos como Red Hot Chili Peppers, Black Sabbath o White Zombie, en versiones casi idénticas a las originales y usando una guitarra que sustituirá las cuerdas por botones. Eso sí será "dar caña" a nuestra PS2...



EN POCAS PALABRAS

PACK PSP

PSP SE VENDE ACOMPAÑADA

Una consola sin juego es como un jardín sin flores, y por eso Sony ha decido hacer su PSP aún más atractiva **vendiéndola en dos "packs": PSP + *Medievil* o PSP + *F1 Grand Prix*** ("Fernando Alonso" para los amigos). Y todo por lo que hasta ahora valía la PSP en solitario, 249 euros, y manteniendo los auriculares, la funda y la Memory Stick de 32 Megas...



PELI Y JUEGOS

¿COCHES QUE HABLAN?

En julio se estrena **"Cars", la nueva peli de animación de Pixar** (creadores de "Toy Story"). Y PSP y PS2 recibirán en esa fecha el juego basado en la misma, que ofrecerá veloces carreras con todos los coches de la peli, incluido Lighting McQueen, el coche de carreras protagonista.

JUEGO PSP

LUCHA PARA CUATRO

Hasta cuatro jugadores a la vez disfrutaremos a finales de año de los combates de ***Power Stone Collection*. El juego recopilará las dos entregas de esta saga de juegos de lucha de Capcom**, en la que todo valdrá para quedar como último jugador en pie, incluso utilizar las abundantes elementos interactivos de los escenarios 3D.



JUEGO PS2

¿UN PÁJARO, UN AVIÓN...?

No, es **Superman, que en julio vuelve con la peli "Superman Returns" y su adaptación a PS2**. En el juego volaremos libremente por Metrópolis y, además de cumplir misiones basadas en la película, protegeremos la ciudad de desastres naturales y de poderosos supervillanos usando los legendarios poderes del héroe.

JUEGO PSP

EN ABRIL, KOMBATES MIL



Las saga de lucha uno contra uno más salvaje debutará en abril en PSP. ***Mortal Kombat Unchained* será una versión del *MK Deception* de PS2** que mantendrá el "gore" y la gran abundancia de modos, incluidos la aventura Konquest Mode y los minijuegos de puzzles y ajedrez. Entre las novedades habrá 6 nuevos personajes jugables rescatados de entregas anteriores, como Kitana o Goro.

JUEGO PSP

ESTRATEGIA CRIMINAL

Otra franquicia que llegará en PSP a finales de año será *The Getaway* con *Gangs of London*, un juego de estrategia por turnos en la que dirigiremos a una banda de gangsters en la capital inglesa.



PREMIOS

KRATOS, EL REY DE 2005

En los premios DICE Summit de este año, los más importante del sector, han triunfado dos títulos de PS2. ***God of War* ha recibido siete premios, incluido el de mejor juego del año**, mientras que *Guitar Hero* ha ganado, entre otros, el premio a la jugabilidad.

MERCHANDASING

VISTE COMO LOS WARRIORS

Rockstar vende en su tienda online **www.rockstar.com/warehouse** sudaderas de las bandas de *The Warriors*. Si os interesa daos prisa, que hay unidades limitadas.



PS2 – PSP | LEGO STAR WARS 2 | ACCIÓN | FINALES DE AÑO

La Fuerza regresa... en piezas

LEGO SW2 SE BASARÁ EN LA TRILOGÍA CLÁSICA

Basándose en los episodios IV, V y VI, es decir, en las tres primeras películas, asistiremos a los momentos clave de la trilogía en clave de humor reconstruido todo con piezas Lego: el rescate de Leia, el ataque a la Estrella de la Muerte, el enfrentamiento final con Darth Vader...



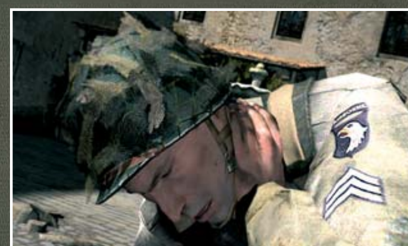


PS2 – PS3 | MEDAL OF HONOR AIRBORNE | ACCIÓN | INVIERNO 2006

Lánzate de nuevo al campo de batalla

MEDAL OF HONOR SE DESPIDE DE PS2 Y LLEGA A PS3 CON EL MISMO TÍTULO.

Metidos en las botas de Boy Travers, soldado de primera clase de la división aérea 82, viviremos en forma de shooter en primera persona algunas de las batallas más famosas de toda Europa durante la II Guerra Mundial, es decir, lo habitual en la saga. Pero ahora podremos elegir dónde empezar cada misión, ya que saltaremos en paracaídas sobre las líneas enemigas en el punto que queramos y controlaremos el aterrizaje, algo que aportará originalidad de cara a la batalla. Personajes y entornos fotorrealistas (bastante mejorados en PS3), varias clases de armas y alguna que otra sorpresa asegurarán que *Airbone* estará a la altura de entregas anteriores.



Realismo y veracidad. *MOH Airbone* promete ser el mejor título de la saga tanto en PS2 como en PS3.





Airbone será un shooter en primera persona ambientado en la II Guerra Mundial.

HEMOS OÍDO QUE...

...los creadores de Pyro Studios preparan película.

Los fundadores de Pyro Studios los creadores de la saga *Commandos*, están preparando su primera película de animación, "Planet One", que nos contará la historia de unos alienígenas que se ven "invadidos" por una expedición de la NASA. El guión ha corrido a cargo de Joe Stillman, nominado a los Oscars por las dos pelis de "Shrek".

...*Winning Eleven 10* podría presentarse en breve.

La versión japonesa de *Pro Evolution Soccer 6* podría ponerse a la venta en Japón a finales de abril, aunque se espera que antes se presente el juego a la prensa.

...el 23 de marzo, *Snake Eater* sale en Platinum.

Y se pondrá a la venta, incluyendo de regalo, un DVD extra bautizado como "Metal Gear Saga Vol.1", un documental de 30 minutos en el que Kojima y otros genios que han intervenido en la saga explican numerosos aspectos del juego.

...Sega prepara un juego de fútbol para PS2.

Se llamará *World Soccer Climax*, contará con más de 7000 jugadores reales, 400 escuadras distintas y numerosos modos de juego. Su principal novedad será la mayor profundidad que dará a las jugadas uno contra uno, donde cambiará la cámara y dispondremos de variadas habilidades.

...Dave Perry deja Shiny.

Coincidiendo con la reciente reestructuración de Atari, Dave Perry ha abandonado su estudio Shiny Entertainment, conocido en PS2 por haber realizado ambos juegos basados en el universo "Matrix". Se desconocen los motivos de su salida, y si llegaremos a ver los juegos de Matrix previstos, como por ejemplo una adaptación a PSP.



Espectaculares y cruentos "kombates" uno contra uno, nos esperan en *Armageddon*. Pero también habrá modo Konquest, en plan aventura.

PS2 | MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON | LUCHA | OTOÑO

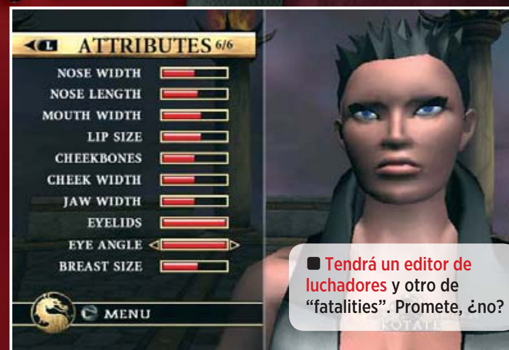
Vive el último "Kombate"

LA SAGA **MK** SE DESPIDE DE PS2 CON **ARMAGEDDON**

Midway acaba de anunciar *MK: Armageddon*, el último *MK* en PS2. Pero será una despedida por todo lo alto. Para empezar, contará con el elenco de personajes más alto de la serie. Además, incluirá un editor de luchadores (estilo *SCIII*) y un editor de "fatalities" con el que podremos crear nuestros propios movimientos finales. Sorprendente, ¿no? Pues lo veremos en otoño.

Incluirá todos los luchadores de toda la saga *MK*. Será el *MK* con más personajes.





Tendrá un editor de luchadores y otro de "fatalities". Promete, ¿no?



PS2 | EDICIONES ESPECIALES | ACCIÓN | MARZO

Driver y El Padrino son especiales...

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SE APUNTAN A LAS MODA DE LAS EDICIONES ESPECIALES CON EXTRAS.

Cada vez son más los juegos que se lanzan en dos ediciones: normal y de lujo con extras como un DVD con contenido adicional, cajas de metal, mapas... Los últimos en sumarse a esta bien recibida moda han sido *El Padrino*, *Driver Parallel Lines*, *Marc Ecko's Getting Up* y *24: The Game*. Mucho ojo, algunas son exclusivas de la cadena Game.



PÁGINA DE PUBLICIDAD



PSP | ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Un clásico que se pone al día en PSP

VUELVE EL MÍTICO **SIR ARTHUR** CON OTRO DERROCHE DE ACCIÓN

Uno de los juegos más aclamados de Capcom, el inolvidable *Ghost'n Goblins*, va a ser revisado para PSP. En él, volveremos a manejar al mítico Sir Arthur, que deberá volver a atravesar un montón de niveles llenos de monstruos para salvar a la princesa. Los gráficos serán tridimensionales pero el desarrollo será en 2D y estará lleno de sorpresas (en algunos puntos los niveles se ramificarán, o podremos volver atrás para recuperar algún ítem). Y cómo no, Sir Arthur contará con un montón de armas y habilidades, que podremos mejorar. Eso sí, hasta el verano no vamos a poder "echarle el guante".









Será un derroche de acción con gráficos 3D y desarrollo 2D.



La aventura será muy parecida al juego original, pero tendrá mejores gráficos, un desarrollo aún más divertido y montones de sorpresas.

¿QUÉ PASA CON...?

... *The Movies* en PS2?

El esperado juego de Activision, en el que íbamos a controlar todos los aspectos del rodaje de un film, **ha sido cancelado en su versión para consola.** Otro que ha corrido la misma suerte ha sido *Fear and Respect*, un juego de mafiosos en la línea de *GTA*.

... el lanzamiento de *Okami*?

El esperado y colorista juego de Capcom, en el que adoptaremos el papel de un dios reencarnado en un lobo capaz de pintar en los escenarios, **se ha retrasado hasta finales de primavera, principios del verano.**

... los teclados para PSP?

Logic 3, compañía que tenía en preparación uno de estos teclados, acaba de anunciar que no llegará a ver la luz porque Sony no le ha facilitado toda la información necesaria para su correcto funcionamiento. **¿No será que Sony quiere sacar el teclado oficial antes que nadie?**



... Silent Hill The Movie?

Se estrenará el 21 de abril en Estados Unidos, **y por lo que hemos podido ver, será muy fiel al universo del juego (no faltarán las enfermeras, el "cabeza-pirámide" de *SH2*...).** La trama mezclará elementos de todos los juegos, como la protagonista de *SH3*, el accidente que da pie al primer *SH*...



EL QUIOSCO

PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS

» 4,95 € » YA A LA VENTA

GUÍAS PLATINUM

Nuestra revista especial de Guías & Trucos te ofrece la **guía completa** del mítico *GTA San Andreas*: mapas, localización de todos los objetos ocultos, secretos, trucos... Además, también encontrarás guías para *Formula One 05* y *Pro Evolution Soccer 5*...



MICROMANÍA

» 3,99 € » YA A LA VENTA

UN MES LLENO DE HÉROES

Analizan en profundidad *La Batalla por la Tierra Media II* y te lo cuentan todo de *Tomb Raider Legend* y *Star Wars: El Imperio en Guerra*. Y de regalo, un DVD exclusivo con **"Myst III. Exile", juego completo original**, y las mejores demos del mes.



NINTENDO ACCIÓN

» 2,99 € » YA A LA VENTA

UN NÚMERO DE MIEDO

Si tienes una Nintendo DS, vas a flipar con los bombazos que trae este mes Nintendo Acción. **Desde *Resident Evil*, con el que lo pasarás de miedo, hasta *Animal Crossing***, pasando por el esperado Pokémon Link. ¡Todos están aquí!



HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 24 DE MARZO

DRIVER PARALLEL LINES: ANÁLISIS Y GUÍA

Esta esperadísima aventura de acción recibe un tratamiento VIP en el número 175 de Hobby Consolas: la analizan en profundidad y le dedican una guía completa, que acompaña a la de El Padrino en el suplemento extra que regalan.



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PS2

Semana del 13 al 19 de marzo
Armored Core: Nine Breaker.
Commandos Strike Force.
Driver Paralell Lines.
Eagle Eye Golf.
Karaoke Stage 2.
Onimusha: Dawn of Dreams.
Sonic Riders.
TH3 Plan.
Winx Club.
World PokerTour 2K6.

Semana del 20 al 26 de marzo
24: The Game.
El Padrino.
Gaunlet Seven Sorrows.
MGS 3: Snake Eater (Platinum).
Midnight Club 3: Dub Edit. Remix.
Pack El Señor de los Anillos.
Pack FIFA 06 + FIFA Street.
Pro Evolution Soccer Management.

Semana del 27 de marzo al 2 de abril
And1 Street Basketball.
Dragon Blaze.
Drakengard 2.
Franklin a Birthday Surprise. Full Spectrum Warrior 2.
G1 Jockey 4.
Key of Heaven.
King of Fighters 2003.
Metal Slug 5.
Outrun 2006 Coast 2 Coast.
Puzzlemaniacs.
Sol Divide.
Raiden III.

Semana del 3 al 9 de abril
Army Men Major Malfunction.
Final Fight: Streetwise.
Lara Croft: Tomb Raider Legend.
Namco Museum 50th Anniversary.
Pac-Man World 3.
State of Emergency 2.
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nghtmare

PSP

Semana del 13 al 19 de marzo
Bust a Move Ghost.

Semana del 20 al 26 de marzo
Megaman Power Up.
Samurai Warriors: State of War.

Semana del 27 de marzo al 2 de abril
Bob Esponja: El Vengador Amarillo.
Exit.
Key of Heaven.
MX vs ATV Unleashed: On the Edge.
OutRun Coast 2 Coast.
Splinter Cell Essentials.
Street Riders.
Worms.

Semana del 3 al 9 de abril
Desde Rusia con Amor.
Tokobots, Daxter
Tomb Raider Legend.

Semana del 10 al 16 de abril
Dragon Ball Z Shin Budokai.
Football Manager.
Popolocrois.
Puyo Pop Fever.
Sega NBA Ballers: Rebound

Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

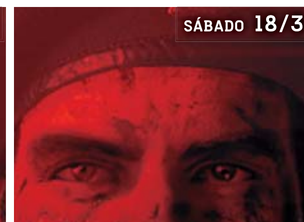
DEL 15 DE MARZO AL 14 DE ABRIL

MIÉRCOLES 15/3
LANZAMIENTO PS2
ONIMUSHA DAWN OF DREAMS
Un clásico de la acción que vuelve a PS2 con una secuela que supera en todo a la anteriores entregas. Los fans no se lo pueden perder.
www.capcom-europe.com

JUEVES 16/3
LANZAMIENTO PS2
DRIVER PARALLEL LINES
Si te gustan los simuladores de mafiosos, prepárate para uno en el que lo importante es conducir como un auténtico maestro.
www.atari.com/driver

VIERNES 17/3
LANZAMIENTO PS2/PSP
COMMANDOS STRIKE FORCE
El grupo español Pyro Studios vuelve a la carga con *Commandos*, aunque dejan de lado la estrategia, para centrarse en la acción.
www.csf.pyrostudios.com

SÁBADO 18/3





LUNES 20/3
RELANZAMIENTO PS2
MIDNIGHT CLUB DUB EDITION REMIX
Lejos de conformarse con sacar en Platinum su genial *Midnight Club 3*, Take2 nos sorprende con una versión cargada de novedades.
www.rockstargames.com

MARTES 21/3
RELANZAMIENTO PS2
24: THE GAME
Sony nos presenta una aventura cargada de tensión que es un fiel reflejo de la famosa serie de televisión "24".
www.24-thegame.com

MIÉRCOLES 22/3



JUEVES 23/3
LANZAMIENTO PS2
EL PADRINO
Si quieres convertirte en miembro de la familia mafiosa más famosa de la historia del cine, ésta es tu oportunidad. No la desaproveches.
www.es.eagames.com

VIERNES 24/3
LANZAMIENTO PS2
PES MANAGEMENT
La saga de fútbol más exitosa de PS2 se pasa a la estrategia, con un juego que nos convierte en entrenadores de un club de fútbol.
www.onami-europe.com



DOMINGO 26/3



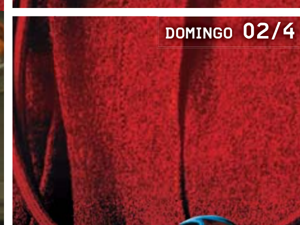
LUNES 27/3
LANZAMIENTO PSP
KEY OF HEAVEN
Los usuarios de PSP por fin recibimos un juego de rol que, además de calidad, nos ofrece una historia en perfecto castellano.
www.yourpsp.com

MARTES 28/3
LANZAMIENTO PSP
SPLINTER CELL ESSENTIALS
Sam Fisher se estrena en PSP con una aventura que sigue teniendo en el sigilo su principal valor.
www.ubisoft.es

MIÉRCOLES 29/3
LANZAMIENTO PS2
DRAKENGARD 2
Un beat'em up de Square que tiene como aspecto más innovador el poder volar a lomos de un dragón.
www.square-enix.com

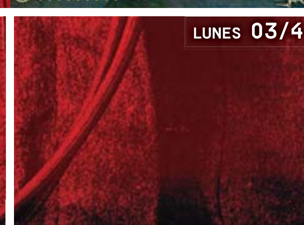


VIERNES 31/3
LANZAMIENTO PS2/PSP
OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
Un clasicazo de las recreativas de los 80, que llega a PS2 y PSP con un aire totalmente renovado. Para fans de los arcades.
www.outrun2006.com



DOMINGO 02/4

LUNES 03/4



MARTES 04/4
LANZAMIENTO PS2
FINAL FIGHT STREETWISE
Va de clásicos que se renuevan. Seguro que a los fans de la lucha callejera les suena el título de este beat'em up de los 90.
www.capcom-europe.com



MIÉRCOLES 05/4
LANZAMIENTO PSP
DESDE RUSIA CON AMOR
Otro agente que se pasa a PSP es Bond. James se estrena en la portátil con una versión en miniatura de su aventura de PS2.
www.007.ea.com

DOMINGO 09/4



LUNES 10/4
LANZAMIENTO PS2
STATE OF EMERGENCY 2
Secuela de un juego de acción que hace unos años nos enseñó lo que pasa cuando el caos se adueña de la calles. ¿Te atreves?
www.southpeak.com/product

VIERNES 07/4
LANZAMIENTO PS2
TOMB RAIDER LEGEND
Es la chica más famosa de los videojuegos y se prepara para volver con una aventura que no defraudará a sus fans.
www.tombraider.com/



MIÉRCOLES 12/4



VIERNES 14/4
LANZAMIENTO PSP
DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI
Los fans de Goku están de enhorabuena. Este juego trasladará a la portátil todas las virtudes de los *Dragon Ball* de PS2 en PSP.
www.atari.com/

SÁBADO 15/4



15 PREGUNTAS CLAVE SOBRE LA NUEVA

¿QUÉ SE SABE

No es ningún secreto que Sony ya está trabajando a toda máquina en la que será la sucesora de PS2, pero... ¿qué es lo que realmente sabemos de su nueva consola? En estas páginas encontrarás respuesta a todas tus dudas sobre PlayStation 3...

1 ¿Qué es PS3?

PlayStation 3 o PS3 **es la sucesora de PlayStation 2**. Es la representante de la tercera generación de las consolas de Sony y con ella la compañía japonesa quiere dar **un nuevo salto tecnológico**, ya que la capacidad técnica de su nueva consola estará a la par de los potentísimos ordenadores empleados para realizar las películas de animación por ordenador. Imagina esto aplicado a los juegos...



2 ¿Cuándo se va a poner a la venta?

•**QUÉ SE SABE:** No hay fecha. El lanzamiento estaba anunciado **para Japón en primavera**, aunque Sony no niega que se pueda retrasar. **Para el resto del mundo tampoco existe una fecha exacta.**

•**QUÉ SE RUMOREA: Lanzamiento simultáneo en Japón y Estados Unidos en septiembre de 2006, y primer trimestre de 2007 en Europa**. Y por las informaciones que nos llegan de los planes de marketing de varias compañías, ya parece casi seguro que la consola no llegará a **España hasta finales de febrero**, principios de marzo...

3 ¿Cuánto costará?

•**QUÉ SE SABE: No hay un precio de lanzamiento**, aunque se espera que Sony lo anuncie en breve. Lo que sí **parece seguro es que habrá dos versiones de la consola** (una con disco duro de serie y otra sin él). Eso sí, desglosando la consola componente por componente, **su precio de fabricación ronda los 800$** (con disco duro)...

•**QUÉ SE RUMOREA: Pues prácticamente de todo**. La tendencia inicial hablaba de un precio de salida que rondaría los **350-400$**, aunque recientemente se ha empezado a hablar de **700$ (al cambio algo más de 650 Euros)**. ¿La razón? PS3 será capaz de reproducir el nuevo formato Blu-ray vídeo y los primeros reproductores de **Blu-ray vídeo llegarán a USA a finales de mayo a un precio cercano a los 1000$**...

MÁQUINA DE SONY

DE PS3?

■ PlayStation 3 ofrecerá un acabado más espectacular, con una línea mucho más "moderna" y con unas funciones para soñar despierto.

4 » ¿Qué me va a ofrecer de nuevo?

• **Unos juegos mucho más elaborados técnicamente**, en los que tanto el acabado gráfico como la física de los objetos que veamos en los escenarios serán mucho más realistas.
• **Texturas mucho más realistas** en los escenarios (ahora serán en **alta resolución**), el sonido (podrá ser **5.1 o DTS** en todos los juegos) o incluso la **duración** de los diálogos, la banda sonora o la inclusión de **más extras** (un disco Blu-ray normal tiene **28 gigas de capacidad**, casi 7 veces más que la inmensa mayoría de los juegos de PS2 y eso sin hablar de los discos de doble capa, que tienen 50 gigas).
• **Los principales culpables** de este salto cualitativo son el corazón de PS3, el procesador Cell (**35 veces más potente que el procesador de PS2**, el Emotion Engine) y el chip gráfico RSX.
• Además, por mucho que nos duela, de forma lenta y progresiva **todos los desarrolladores de videojuegos irán saltando a la nueva generación** y dejarán de trabajar para PS2... Eso aún será cuestión de años, pero en un futuro no muy lejano **podrás seguir jugando a tus sagas favoritas en PS3**, sin olvidarnos de los proyectos nuevos...


KIILZONE. **PS2**


KIILZONE 2. **PS3**



METAL GEAR SOLID 3. **PS2**


METAL GEAR SOLID 4. **PS3**

5 ¿Qué ventajas tiene el Blu-ray?

• **El Blu-ray se está perfilando como el sucesor del DVD**, es decir, un nuevo formato de vídeo doméstico.
• Tiene una mayor **capacidad de almacenamiento** que el DVD.



• Ofrece una **calidad de imagen superior** a la del DVD, pensada para ser disfrutada al máximo en los **nuevos televisores HD**, o High Definition o de Alta Definición. En este sentido, Sony está repitiendo los pasos que dio con PS2 al introducir de serie un reproductor de vídeo DVD en el año 2000, cuando esta tecnología empezaba a despuntar... Sólo que ahora el Blu-ray es el protagonista.
• **En mayo se pondrán a la venta las primeras películas** en este formato, que ya están respaldando los estudio como Sony Pictures, Fox o Warner.



Los primeros reproductores de Blu-ray serán bastante caros. El primer modelo de Sony, que se pondrá a la venta en mayo en USA, costará casi mil dólares... Aunque, según se comenta, las películas serán bastante baratas.

6 ¿De qué va a ser capaz PS3?

• **El chip Cell tiene 8 procesadores**, que podrán dedicarse a cuestiones concretas, como la **física de los objetos, la inteligencia artificial o incluso el sonido** (que podrá ser 5.1 en tiempo real en todos los juegos). Al diversificarse el trabajo en procesadores específicos se consiguen mejores resultados en cada área.
• **El chip gráfico RSX o Reality Synthetiser**, será capaz de generar **gráficos en alta definición**, repletos de efectos visuales imposibles en PS2, como recrear de forma real la luminosidad de una catedral con vidrieras o el efecto de la luz al pasar por un tejido orgánico.



Los chips Cell y RSX nos abrirán las puertas de una nueva generación de juegos, con mejores gráficos, enemigos más inteligentes...

7 ¿En qué voy a notar la Alta Definición?



• **El salto** va a ser similar al cambio del **VHS al DVD**.
• Tanto en los juegos como en las pelis, **veremos unas imágenes más nítidas**, sin pixelaciones ni parpadeos en la pantalla.
• **Para disfrutar de esta calidad de imagen, hará falta un televisor "HDTV"**, que alcanzan resoluciones mayores y que ahora mismo cuestan cerca de 3000 euros...

8 ¿Podrá actualizarse?...

• **QUÉ SE SABE:** Sony ha confirmado que PlayStation 3 será actualizable para incorporar nuevas funciones.
• **QUÉ SE RUMOREA:** La forma de hacerlo aún se desconoce: **¿será a través de los juegos o Internet?**

9 ¿Qué sistemas de almacenamiento va a utilizar PS3?

• **QUÉ SE SABE:** PS3 podrá salvar datos en **tarjetas de memoria y un disco duro de 2,5 pulgadas**, tal y como se confirmó en el E3. Dentro de las tarjetas, PS3 será compatible con los 3 formatos más extendidos, como son **Memory Stick (Normal y Duo), SD y Compact Flash**. Además, también podrá alojar un disco duro extraíble de 2.5 pulgadas, cuya capacidad aún no ha sido confirmada.
• **QUÉ SE RUMOREA:** A través de sus puertos USB podremos conectar cualquier **memoria USB (discos duros y pendrives)**.



Los tres formatos de memoria principales de las cámaras de fotos serán compatibles con PS3.

10 » ¿Podré disfrutar de juegos de PSone y PS2 en PS3?

•QUÉ SE SABE: Que SÍ. Al menos así **lo confirmó el mismísimo Ken Kutaragi**, el padre de las consolas PlayStation, en mayo del año pasado.
Según se anunció, **PS3 será compatible con los juegos de las dos anteriores consolas** PlayStation, aunque tampoco se especificó si funcionarán todos y cada uno de los juegos o si habrá una lista "negra".

•QUÉ SE RUMOREA: Por lo que se comenta, PS3 estará preparada de serie para cargar los juegos de PS2, aunque para poder jugar con los de **PSone se rumorea que hará falta un "emulador"** o una aplicación adicional. En cualquier caso, al desaparecer las ranuras para tarjetas de memoria, se habla de que harán falta unos **adaptadores especiales para poder grabar las partidas**...


PRO EVOLUTION SOCCER 2. **PS2**


FINAL FANTASY VII. **PS2**

■ ¿Qué tu juego de fútbol favorito es *PES2*? Pues tranquilo, que en PS3 podrás seguir jugando con joyas como *Final Fantasy VII* y cientos de títulos de PSOne y PS2.

11 » ¿Y aparte de jugar...?

•QUÉ SE SABE: Están confirmadas las **funciones de reproducción de vídeo** en formato Blu-ray y DVD, a las que hay que añadir todas las vistas en las consolas de Sony, como son la **reproducción de música en formato digital o la visualización de fotos** (algo que además justifica la presencia de los lectores de tarjetas). Y puede que aún queden sorpresas...


■ Por Internet circulan "impresiones del artista" sobre cómo deberían ser los menús de PS3.

•QUÉ SE RUMOREA: Se comenta con mucha insistencia que PS3 **podrá tomar pantallas y vídeos de los juegos** y almacenarlos en el disco duro, que posteriormente podremos **compartir con otros usuarios vía Internet**. Además, será posible **reproducir los vídeos grabados de forma remota**, es decir, por medio de Internet para verlos, por ejemplo, en nuestra PSP (de hecho es una de las novedades de la última actualización de la consola, Location Free Player).

12 » ¿Qué pasará con el juego Online?

•QUÉ SE SABE: Sony está trabajando en un nuevo servicio, bautizado por ahora como PlayStation Hub, que pretende ir mucho más allá de lo que hemos visto en PS2, es decir, del simple juego Online. De hecho, el modelo a seguir va a ser lo visto en el servicio **Xbox Live**.
•QUÉ SE RUMOREA: Este servicio abarcará numerosos aspectos, desde la **descarga de demos y trailers de juegos**, e incluso música y películas de pago, pasando por la **videoconferencia o el juego Online**. Y si sigue el modelo de Xbox, también será posible descargar otro tipo de contenidos de pago, como pequeños juegos creados por estudios independientes.

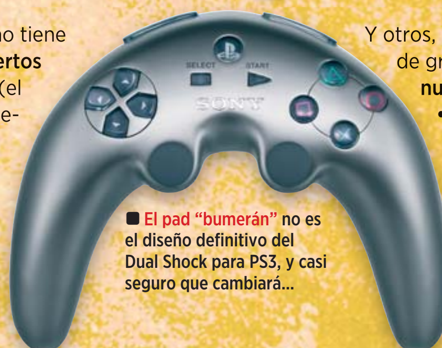
13 » ¿Serán PS3 y PSP compatibles?



•QUÉ SE SABE: PSP tendrá funciones en PS3. Las primera que se ha desvelado es que **la portátil funcionará como un mando de PS3** (sin especificar si lo hará sólo en los juegos o en los menús de PS3). Además, podremos conectar ambas para **transferir partidas e intercambiar datos...**
•QUÉ SE RUMOREA: En el futuro ambas máquinas compartirán hasta el mencionado PlayStation Hub a la hora de jugar Online, y **parece que con PSP tendremos acceso remoto PS3** para poder ver los vídeos alojados en su disco duro. Además, puede que ciertos **títulos de PS3 muestren componentes de juego en la pantalla de PSP**.

14 » ¿Me valdrán los periféricos de PS2?

•QUÉ SE SABE: En principio, **no valdrán**. PS3 no tiene ningún puerto para mandos como tal, sólo **puertos USB**, a los que se conectarán los nuevos pads (el que se ha visto hasta ahora con forma de bumerán y que no es el definitivo). **Los mandos de PS3 serán inalámbricos** y traerán de serie una base-soporte para recargarlos. Todos los periféricos de PS2 que sean USB, como los volantes, en principio deberían funcionar...


■ El pad "bumerán" no es el diseño definitivo del Dual Shock para PS3, y casi seguro que cambiará...

Y otros, como por ejemplo, la cámara **EyeToy**, no serán de gran utilidad, ya que **Sony está trabajando en una nueva generación de cámaras EyeToy**.
•QUÉ SE RUMOREA: Algunas compañías sacarán **adaptadores USB** que nos permitirán conectar a PS3 todos los periféricos con que tengan los conectores de los mandos de PSone y PS2... pero igualmente aún queda muy lejos para saber si esto es cierto.

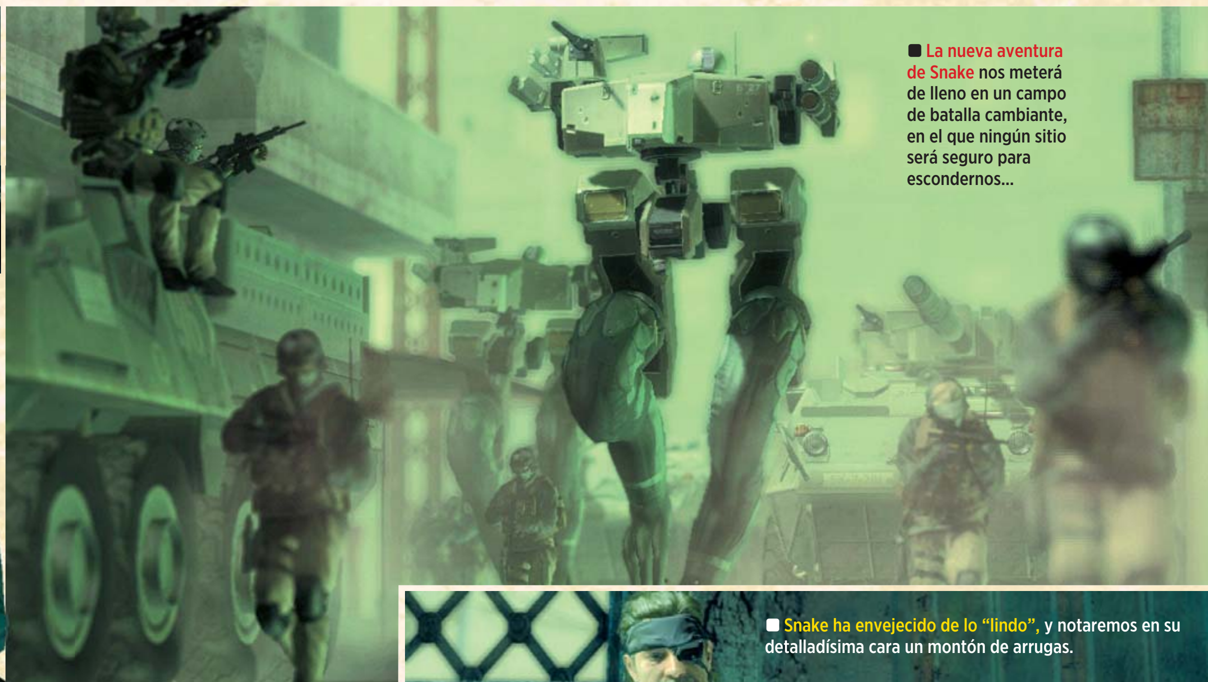
15 ¿Cuáles van a ser lo mejores

Va a haber **muchos y muy buenos**. Juegos que no sólo merecerán la pena, sino que **algunos justificarán la adquisición de la consola** el día de su lanzamiento. Aún no se sabe el número exacto de títulos en preparación, pero los estudios más importantes ya tienen algún juego en desarrollo. Y es más, algunas compañías que han apoyado el lanzamiento de Xbox 360 tienen **más juegos en preparación para PS3 que para la consola de Microsoft**. Aquí está la muestra:

Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots [AVENTURA DE ACCIÓN | KONAMI]







La nueva aventura de Snake nos meterá de lleno en un campo de batalla cambiante, en el que ningún sitio será seguro para escondernos...



Snake ha envejecido de lo "lindo", y notaremos en su detalladísima cara un montón de arrugas.

•**QUÉ SE SABE:** Tendremos que esperar hasta **finales de 2007**, como poco, para disfrutar del que para muchos es el juego de PS3 más impresionante. Con él, Konami cambiará el desarrollo de su mítica saga de aventuras, ya que **nos pondrá en mitad de una guerra** dónde ningún lugar es seguro y todo puede ser destruido. Por su parte, **Snake lucirá un aspecto más envejecido**, en un afán de mostrar la mayor capacidad de PS3 a la hora de calcular hasta el más mínimo detalle, como las sombras de las arrugas.

1/8
[SHOOTER | INSOMNIAC]



•**QUÉ SE SABE:** Es el primer juego **de los creadores de *Ratchet & Clank*** en PS3. Es un shooter subjetivo en el que tendremos que frenar una invasión alienígena disparando contra todo tipo de bichos.

Motor Storm
[VELOCIDAD | SONY]



•**QUÉ SE SABE:** Es una vuelta de tuerca al mundo de los rallies, pero mucho más brutal y exagerada. En ella **competirán coches, buggies y motos**, en unas vertiginosas carreras repletas de coches y saltos.

Eyendentify
[AVENTURA | SONY]



•**QUÉ SE SABE:** Es el primer juego confirmado que **utilizará la nueva cámara EyeToy**. En él nos comunicaremos, por medio de la cámara, con un par de agentes especiales encargadas de una misión.

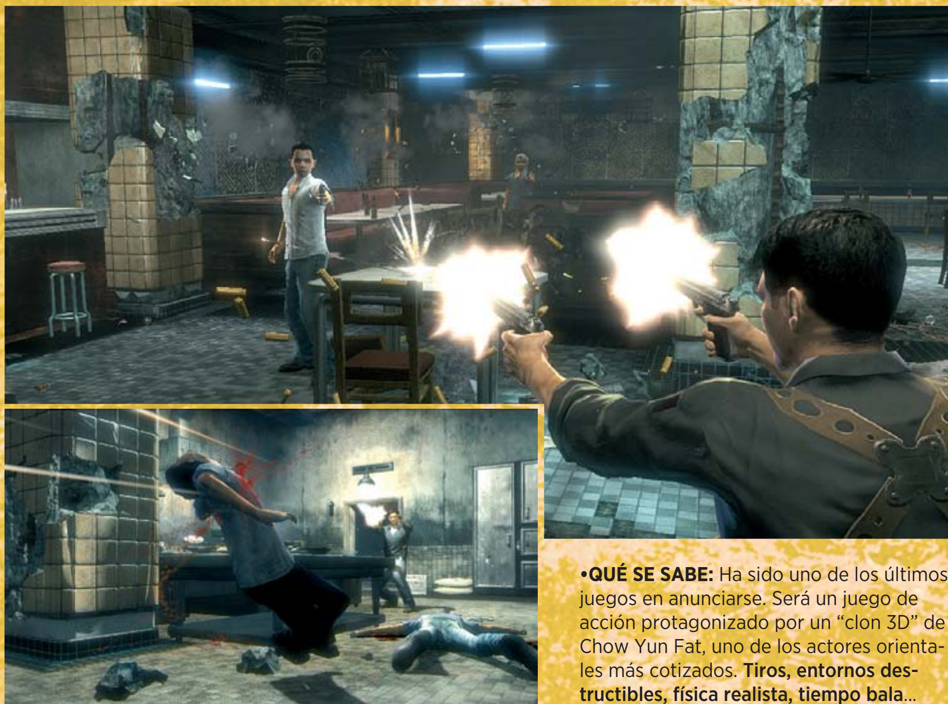
Devil May Cry 4
[ACCIÓN | CAPCOM]



•**QUÉ SE SABE:** Dante regresará más chulo y adulto a PS3. Según sus creadores el juego será más grande en todos los sentidos: **escenarios más amplios, más movimientos**... e igual de difícil que siempre.

juegos de la consola?

Stranglehold [ACCIÓN | MIDWAY]



•**QUÉ SE SABE:** Ha sido uno de los últimos juegos en anunciarse. Será un juego de acción protagonizado por un "clon 3D" de Chow Yun Fat, uno de los actores orientales más cotizados. **Tiros, entornos destructibles, física realista, tiempo bala...**

Unreal Tournament 2007 [SHOOTER | MIDWAY]



•**QUÉ SE SABE:** Fue el primer juego que se mostró en la presentación oficial de PS3. Será un **frenético shooter**, que en esta nueva entrega va a alcanzar **un nuevo nivel de excelencia gráfica,** tal y como podéis ver en el modelado de los personajes (así los veremos en el juego). Chispazos, la recreación del agua u otros detalles estarán a un nivel muy superior.

■ Este brutal shooter nos meterá en un campeonato, donde todo vale, como pilotar naves, para ganar.

Vision GT [VELOCIDAD | SONY]



•**QUÉ SE SABE: Más que un juego es un proyecto,** con el que los genios de Polyphony Digital han querido mostrar por dónde irá su siguiente *Gran Turismo.* Muy buena pinta, aunque sin fechas ni detalles.

Resident Evil 5
[AVENTURA DE ACCIÓN | CAPCOM]



•**QUÉ SE SABE:** Seguirá el **estilo de juego de *RE4*, pero como una ambientación más "desértica"**, en la que tendremos que tener cuidado con el calor y no deshidratarnos para no ver visiones. Para el 2007...

Killzone 2 [ACCIÓN | SONY]



•**QUÉ SE SABE:** Es la continuación del genial juego de PS2, aunque en esta entrega la capacidad para **sumergirnos en un caótico campo de batalla** repleto de explosiones será aún más alucinante.

Formula One [VELOCIDAD | SONY]



•**QUÉ SE SABE:** Como en el caso de *Vision GT*, es más una declaración de intenciones que un juego real, aunque **sirve para hacerse una idea de cómo será un juego de Fórmula 1** en PS3.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Tourist Trophy

THE REAL RIDING SIMULATOR

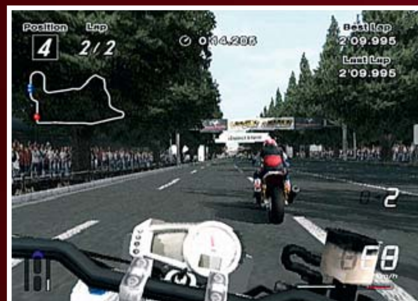
EL GRAN TURISMO DE LAS MOTOS





■ Te sentirás como en una moto real, sobre todo con la vista interior, que proporcionan una gran sensación de velocidad.





PS2 | VELOCIDAD | SONY | MAYO

¿Te gustan las motos? Pues prepárate, porque el sueño de todo buen aficionado a las dos ruedas se hará realidad muy pronto.

Desde los tiempos de PSone, la serie *Gran Turismo* ha sido la más aclamada por los aficionados al motor. Su impecable acabado técnico, el gran abanico de coches reales que se incluyeron en todas sus entregas y, sobre todo, su obsesión por lograr el máximo realismo en todos los sentidos han hecho disfrutar desde el estreno de la serie en 1997 a millones de apasionados del volante. Pues bien, sus autores (Kazunori Yamauchi y su estudio Polyphony Digital) ya tienen a punto su siguiente creación. Se trata de *Tourist Trophy*, un simulador de motos en el que han intentado trasladar la filosofía de *Gran Turismo* a las dos ruedas. Este proyecto tan ambicioso ya ha visto la luz en Japón y nosotros no hemos podido resistir la tentación de importar una copia para así poder adelantaros todos los detalles.

Efectivamente, *Tourist Trophy* va a ser "el *Gran Turismo* de las motos". En PS2 ya contamos con algunos exponentes del género, como los *Moto GP* (que recrean el Campeonato del Mundo) o los dos *Riding Spirits*, pero ninguno ofrece tantas posibilidades como *Tourist Trophy*. Si habéis jugado a algún *Gran Turismo* ya sabréis a qué nos estamos refiriendo: muchísimas competiciones y motos reales, realismo a tope, un apartado técnico sublime y un modo principal que pica hasta el infinito y con el que no pararéis de competir hasta llenar vuestro garaje de las mejores motos. De he-



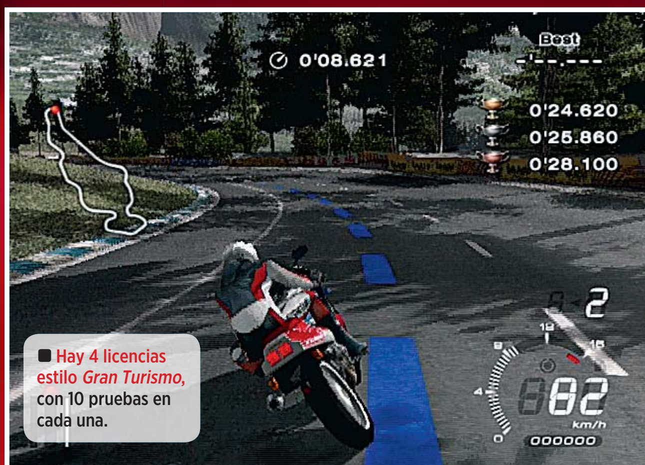


Tourist Trophy es un exigente simulador de motos que parte de una filosofía muy ambiciosa: trasladar el concepto *Gran Turismo* a las dos ruedas, con todo lo que eso conlleva. Y lo han conseguido.

Ofrecerá mucho realismo, motos auténticas y un modo principal tan absorbente como el de *GT4*. Eso sí, aquí las motos las conseguiremos simplemente ganando carreras, sin "pasta" de por medio.



Gráficamente será espectacular, con detalles como los excelentes efectos de luz.



Hay 4 licencias estilo *Gran Turismo*, con 10 pruebas en cada una.

cho, *Tourist Trophy* mantiene un gran pararelismo con *GT4*, empezando por los modos de juego. Además de un modo Arcade (con el que podremos realizar carreras de forma rápida y sencilla, además de competir contra otro jugador) y del famoso Photo Mode (que nos permitirá "juguetear" con fotos de nuestra moto en carrera), tenemos el modo Tourist Trophy World, que es donde está la "salsa" del juego. En él empezaremos con una sola moto y poco a poco accederemos a nuevas competiciones, limitadas por la categoría de la moto y por la licencia. Os suena, ¿verdad? Efectivamente, aquí también pasaremos por la "autoescuela". Son un total de 4 licencias con diez pruebas en cada una de dificultad creciente. Según vayamos "aprobando" podremos acceder a nuevos torneos, además de desbloquear nuevos accesorios: cascos, monos... El objetivo será llenar nuestro garaje de las mejores motos, participando en carreras "regulares" contra otros tres pilotos o bien en desafíos especiales contra un solo competidor, en los que elegiremos una moto y, si ganamos, será nuestra.

Hablando de las motos, en *Tourist Trophy* tendremos 180 modelos reales para pilotar, de marcas tan prestigiosas como »

» PARECIDOS MÁS QUE RAZONABLES

Kazunori Yamauchi y su estudio Polyphony Digital son los creadores de la saga *Gran Turismo* y también de *Tourist Trophy*. Algo que se va a notar en muchos aspectos, desde los modos de juego y la cantidad de opciones hasta en los gráficos y la selección de circuitos.

APARTADO GRÁFICO



GRAN TURISMO 4 Su acabado gráfico es superior al de cualquier otro juego de coches y sus 50 circuitos (que se podían correr al revés) han puesto muy alto el listón en el género.



TOURIST TROPHY Tendrá un apartado gráfico igual de cuidado, y para demostrarlo incluirá un "puñado" de circuitos de *GT4*. Aquí tenéis Times Square, en el circuito de Nueva York.

MODELOS REALES



GRAN TURISMO 4 Este simulador incluyó un total de 701 coches reales de más de 50 firmas como Mercedes, Toyota, Ford... Sin duda, una cifra impresionante y muy difícil de superar.



TOURIST TROPHY Habrá cerca de 180 motos reales, de más de 12 marcas, como Yamaha, Honda, Ducati, etc. Ningún otro juego de motos ha ofrecido tanta variedad hasta la fecha.

OPCIONES Y MODOS DE JUEGO



GRAN TURISMO 4 Rápidas carreras en el modo Arcade, un modo GT lleno de competiciones y coches para conseguir (y con 5 licencias), Photo mode... Prácticamente inabarcable.



TOURIST TROPHY También tiene modo Arcade, Photo mode y algo similar al modo GT, el modo Tourist Trophy World, con sus torneos, desafíos y licencias. Eso sí, no es tan profundo.



El modo Arcade ofrece carreras rápidas para 1 ó 2 jugadores. Eso sí, no está previsto que haya modo Online.



Las repeticiones serán tan espectaculares como las que vimos en el último *Gran Turismo*.

Por su apartado gráfico, realismo y cantidad de opciones, será el mejor juego de motos de PS2.

Yamaha, Honda, Kawasaki, Triumph o Aprilia. Por supuesto, habrá modelos antiguos y modernos, de distinta potencia, etc. Y los accesorios también serán reales, de fabricantes como Arai, Kushitani o Shoei.

En cuanto a los circuitos, habrá más de 35. Muchos de ellos serán reales (como Laguna Seca o el de Ricardo Tormo, de Valencia) y otros están "importados" directamente de *Gran Turismo 4*, como los de Citta di Aria, Seattle, Hong Kong o Nueva York. Esto último da una idea del gran parecido visual que guarda *Tourist Trophy* con su "hermanastro" *Gran Turismo 4*. Los circuitos tendrán un nivel de calidad parejo y las motos mostrarán un modelado tan cuidado como los coches de este último *Gran Turismo*.

Pero todo este despliegue no tendría sentido si a la hora de pilotar el control no estuviera a la altura. Pero no será el caso de *Tourist Trophy*. Con distintos estilos de pilotaje, el control será realista y satisfactorio. Lo que no nos ha parecido tan realista es la física de las motos en las colisiones... Este defecto, junto a la sensación que dan las motos de "flotar" en determinados circuitos, son los únicos puntos negativos de este primer contacto. Y son dos pegas que no deslucen las múltiples virtudes que ofrecerá este simulador a los fanáticos de las dos ruedas. Así que ya sabes, si te gustan las motos, en mayo tienes una cita con *Tourist Trophy*.



Entre las 180 motos reales habrá 34 modelos de Honda y 30 de Yamaha.

PERSONALIZA TU MOTO

Además de las necesarias opciones de mecánica, podremos editar detalles como el ángulo de algunas partes de nuestro cuerpo con respecto a la moto, que variarán nuestro centro de gravedad y con ello la forma de pilotar. También podemos cambiar de accesorios: casco, guantes, botas...



EQUIPO VARIADO Cambia de guantes, casco, "chupa", pantalón y botas. Todos reales.



CORRIGE TU POSTURA Editaremos detalles como la inclinación de nuestro cuerpo.



OPCIONES DE MECÁNICA Cómo no, podremos hacer distintos ajustes, al estilo *GT*.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



FIFA STREET 2: fútbol en la calle, pero jugando con estrellas.



KEY OF HEAVEN: el mejor juego de rol para PSP... en castellano.



COMMANDOS STRIKE FORCE: acción y estrategia a la española.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

PlayStation 2

PSP

FÚTBOL Y AVENTURA: LOS PLATOS FUERTES DE LA PRIMAVERA

Si estás esperando a que empiece el Mundial de fútbol, puedes ir abriendo boca con *FIFA Street 2*, un espectacular arcade que casi parece una versión moderna de la serie "Campeones", por aquello de las jugadas imposibles... Claro que si hablamos de series de TV, este mes no puedes dejar pasar *24: The Game*, una aventura intensa, con acción, sigilo, puzzles, conducción... que te hará sentir el verdadero agobio del paso del tiempo. Si quieres algo diferente, échale un vistazo al nuevo *Commandos*, un shooter con tintes estratégicos, que tiene su gran virtud en permitirnos afrontar las misiones de muy diversas maneras. Y atento, que hay mucho más...





PÁGINA 34

24 The Game nos va a hacer sentir la misma tensión que la serie de televisión.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

Código de descriptores PEGI El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:



EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO EXPLÍCITO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO





3+

Género
DEPORTIVO
Desarrollador
EA BIG
Editor
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento
YA LA VENTA
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA PARTI
Página web
WWW.FIFASTREET2.C

■ *FIFA Street 2* se aleja del fútbol real para ofrecernos unos partidos cuatro contra cuatro en los que apenas hay reglas.

LOS **GALÁCTICOS DEL FÚTBOL** SE VAN A LA CALLE

FIFA Street 2

Las estrellas del fútbol le han cogido el gustillo a esto de ir a canchas callejeras para echar unas "pachangas". ¿Te apetece jugar con los mejores?

Si tus amigos te siguen dando "palizas" en los partidos de *FIFA 06* y estás harto, *FIFA Street 2* te va a convertir en un mago del balón en apenas 10 minutos, poniéndote la revancha al alcance de la mano.

Y es que *FIFA Street 2* continúa la línea iniciada por su antecesor, es decir, fútbol espectáculo en estado puro y totalmente arcade, dejando de lado la simulación en favor de una mayor y más sencilla jugabilidad. De esta forma, jugando en canchas callejeras con un sencillo pero efectivo control (y con opción de cambiar la cámara), disputamos partidos de 4 contra 4 en los cuales no hay fueras ni faltas.

Si seguimos el modo principal de juego, "Domina las calles", creamos un jugador a nuestro gusto y debemos superar desafíos y partidos contra otros jugadores para ir abriendo torneos hasta llegar a jugar con los grandes del fútbol. Y es que el juego cuenta con 320 estrellas del fútbol mundial, tales como Ronaldinho, Raúl, Rooney, Beckham, Zidane, Figo, Eto´o... Todos están presen-

■ 320 astros del balón, como Ronaldinho, y 20 selecciones, se dan cita en *FIFA Street 2*.

CÓMO SER EL MEJOR **FUTBOLISTA** CALLEJERO



1 CREA A TU JUGADOR. Gracias al potente editor, podremos crear al que será nuestro "crack".



2 ACEPTA EL DESAFÍO. Enfréntate en diversos retos a otros equipos por todo el mundo para ganar puntos.



3 SÉ GALÁCTICO. Con los puntos que ganemos subiremos de nivel y llegaremos a jugar contra los mejores.



■ Los regates más vistosos y espectaculares son uno de los puntos fuertes de este arcade de fútbol.



■ Movimientos especiales, como chilenas, taconazos, caños, etc. son fáciles de hacer y nos darán puntos.



■ Al llenar la barra de puntos podemos realizar un "Gamebreaker", es decir, un tiro casi imparable.

» VERSIÓN PSP: PARTIDOS DE "FUTBITO".

La versión de la portátil sale al mismo tiempo que la de PS2 y no desmerece en nada a su "hermana mayor". Es cierto que cuenta con menos modos de juego y es algo menos impactante (la cámara sólo es lateral), pero el control está muy bien adaptado y la jugabilidad, diversión y alucine de los partidos sigue intacta, por lo que no hay excusa para no echarse unos "piques" vía Wi-Fi con algunos amigos.

NOTA 84



ESTRELLAS EN TU MANO. La versión de PSP también cuenta con Puyol, Ronaldo, Cantoná...



ES CUESTIÓN DE TÉCNICA. Caños, rabonas, sombreros... son igual de fáciles.

tes en las 20 selecciones con las que llegamos a medirnos, pero para acceder a ellas tenemos que conseguir puntos gracias a las sencillas pero espectaculares jugadas que aprenderemos a realizar, como caños, sombreros, ruletas... Acciones que, de paso, ridiculizarán al rival. Esos puntos además nos permiten mejorar nuestras habilidades "futboleras" y desbloquear nuevas canchas, retos, camisetas... lo que da para bastantes horas de diversión.

FIFA Street 2 se aleja de la simulación para ofrecer espectaculares partidos callejeros con un claro toque arcade.

Pasando al apartado gráfico, ha mejorado respecto a su anterior versión, con animaciones fluidas y movimientos alucinantes, pero no todas las estrellas del fútbol que aparecen en el juego son fácilmente reconocibles más allá de los vídeos. Además, el control a veces hace cosas "raras". No obstante, la gran cantidad de desafíos y retos que plantea, adornados con un estupendo apartado sonoro, hacen que los amantes del "deporte rey" que prefieran algo más sencillo y directo que los *FIFA* "de siempre", encuentren en *FIFA Street 2* un título a su medida, ideal para jugarlo en compañía.



■ Camisetas, canchas, jugadores... son otros extras que también iremos abriendo según ganemos partidos y subamos de nivel.



■ Los desafíos, desde partidos a minijuegos de toque de balón, están presentes y gracias a ellos aprendemos nuevos movimientos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Dominar el juego con apenas 10 minutos de práctica y las variadas filigranas.

» LO PEOR
El control, a veces irregular, y el apartado gráfico, bastante mejorable.

Te gustará + que... FIFA STREET



Te gustará − que... FIFA 06



83	**» GRÁFICOS** Cumplen bien, pero no todas los jugadores famosos son reconocibles.
85	**» SONIDO** Banda sonora muy variada y cañera que da "vidilla" al juego.
88	**» DIVERSIÓN** Sobre todo jugando con amigos o "humillando" a estrellas del fútbol.
87	**» DURACIÓN** Dura 4 veces más que el primer *FIFA Street*, así que hay para rato.
NOTA 86	Ideal si buscas fútbol directo en plan "pachanga" y para echarte unos vibrantes "piques" con tus amigos.





Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
SONY
Editor
SONY
Lanzamiento
22 DE MARZO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
AUTOMÁTICO
Página web
WWW.24-THEGAME.COM

■ Como si de una temporada de la serie se tratara, Jack Bauer y su equipo de la UAT han de detener en 24 horas a un grupo terrorista en Los Angeles.

ÉSTE VA A SER **EL DÍA MÁS LARGO** DE TU VIDA

24 The Game

Para Jack Bauer y su equipo de la UAT no pasa un día sin que algún terrorista intente volar Los Ángeles.



De vez en cuando, de entre tantas películas y series con las que nos bombardean desde Estados Unidos, destaca alguna por su argumento, por sus personajes, por su forma de desarrollar la trama o por todo ello, como es el caso de "24". Cada temporada de la serie (van por la quinta) nos ha puesto en tensión, viviendo 24 horas en la vida de Jack Bauer y sus hombres de la UAT (Unidad Antiterrorista) de Los Ángeles.

El juego sigue las pautas de la serie y, situándose entre el final de la segunda y el principio de la tercera temporada, vamos a tener que evitar en 24 horas el asesinato del vicepresidente americano a manos de un grupo terrorista... 24 horas en las que las cosas se complicarán y mucho. Empezamos manejando a Jack Bauer y a medida que avancemos en la trama controlaremos a otros protagonistas de la serie, como Chase, Almeida, Kim o Dressler. Con todos ellos tendremos que cum-

» CÓMO SUPERAR **24 HORAS** DE TENSIÓN AL LÍMITE



1 **ACCIÓN.** Manejando a Bauer y a su equipo, tenemos que detener a los terroristas que amenazan Los Angeles.



2 **PERSECUCIONES.** También hay momentos de conducción persiguiendo o huyendo de otros vehículos.



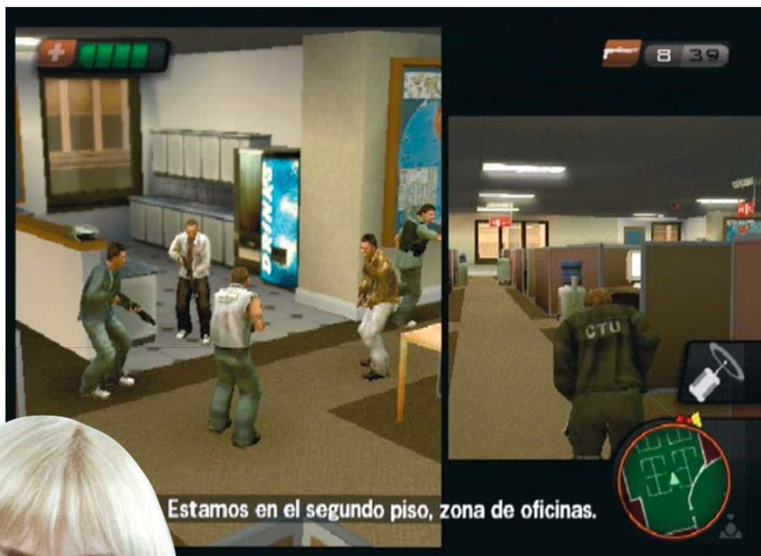
3 **VELOCIDAD MENTAL.** Los puzzles no podían faltar: averiguar códigos, encontrar datos, gente...



La acción en tercera persona predomina en sus más de 40 niveles y 100 objetivos para cumplir.



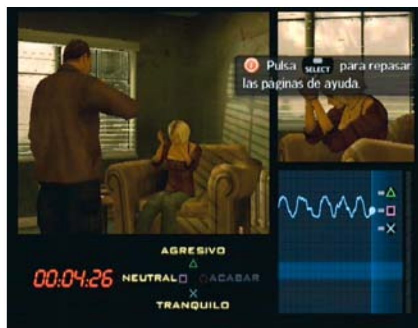
Eso sí, también hay persecuciones y huidas contrarreloj en coche por las calles de Los Angeles.



El sigilo también es un arma que podemos usar para sorprender a los "malos".

VAS A CANTAR... PERO ESTO NO ES SINGSTAR

En ocasiones, tenemos que interrogar a varios sospechosos para sacarles información. A través de un minijuego, podemos optar por un tratamiento suave o más agresivo, según nos convenga. Convencer a los malos para que "desenbuchen" no siempre será fácil...



UN "TOQUE" DE PERSUASIÓN. Tenemos 4 opciones de "dureza" en nuestras preguntas.



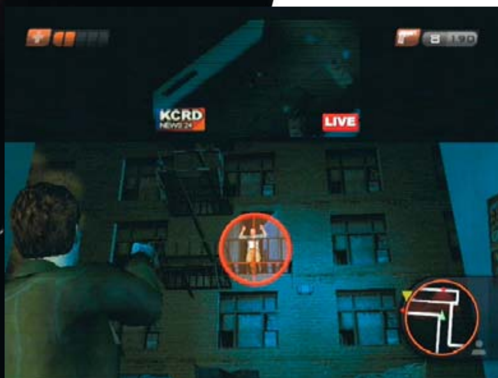
A CONTRARRELOJ. Tenemos muy poco tiempo para sacar la información.



Bauer ha de atrapar a un grupo terrorista en 24 horas llenas de tensión, acción y drama.

plir 100 objetivos, repartidos por los más de 40 niveles que componen la aventura. Y aunque priman sobre todo los momentos de acción en tercera persona, avanzando y abatiendo enemigos por escenarios como un barco, un almacén o una base terrorista, tampoco faltan los puzzles tecnológicos: desencriptar datos de un ordenador, desactivar bombas... que se intercalan con otras situaciones como ejercer de francotirador para despejar una zona, proteger a nuestros compañeros, someter a interrogatorio a diversos sospechosos... Gran parte de estas pruebas son contrarreloj, para aportar un grado más de "tensión" a la trama. Y para dotar de más variedad al juego, tampoco faltan niveles de conducción y sigilo (podemos utilizarlo para colarnos en bases enemigas o elegir liarnos a tiros e ir más rápido, algo que perjudicará nuestra puntuación final). Eso sí, en la inmensa mayoría de los casos, comenzamos teniendo que acudir a algún punto en un límite de tiempo, pasando luego a protagonizar persecuciones y huidas (incluso conduciendo el coche de los terroristas) por las calles y autopistas de un Los Angeles bastante logrado y reconocible.

En cuanto al apartado técnico, el juego se mueve de forma perfecta y además muestra unos personajes muy bien recreados (tienen las voces y las caras de todos los protas principales de la serie) y unos entornos »



El sistema de puntería permite apuntar a cualquier parte del cuerpo.



Puzzles tecnológicos, como abrir puertas electrónicas, anular alarmas o desactivar bombas también están presentes.



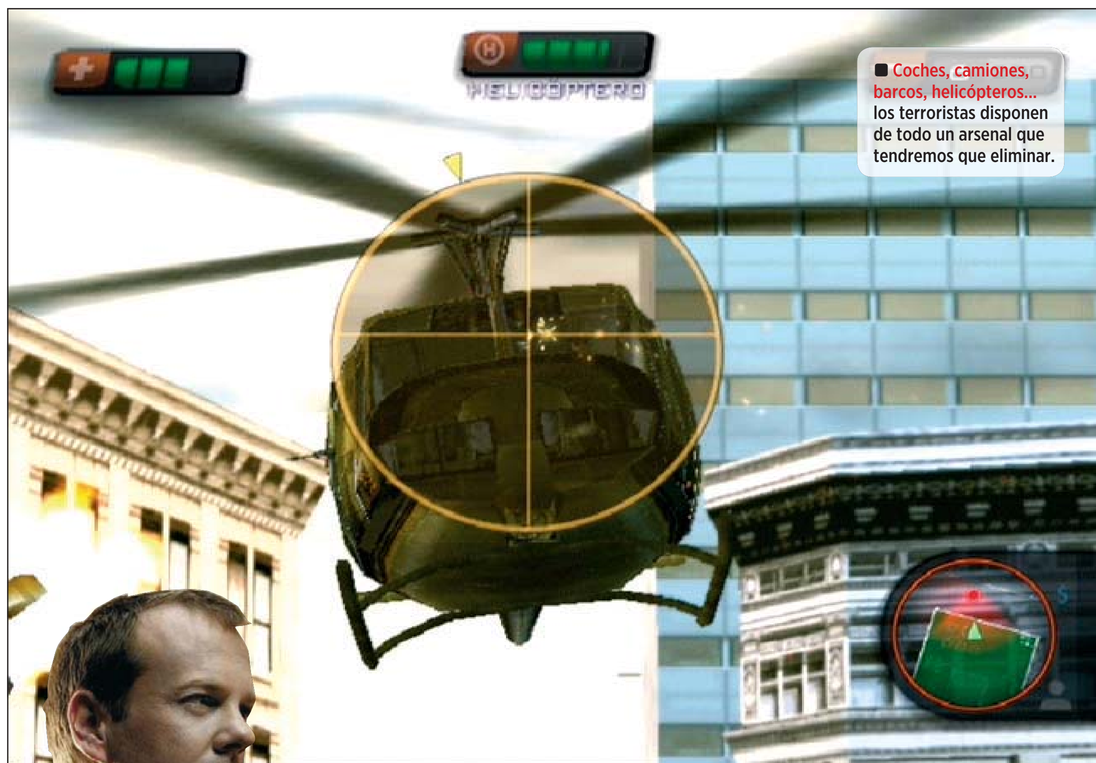
Podemos optar por detener a los sospechosos que encontremos o directamente acabar con ellos, ya que algunos no se rendirán.



Bauer, Chase, Almeida, Dressler... A lo largo de la aventura vamos a poder jugar con casi todos los protagonistas de la serie.



La cámara se divide en ocasiones para permitirnos infiltrarnos en zonas vigiladas viendo nuestros obstáculos o para mostrarnos otros lugares.



Coches, camiones, barcos, helicópteros... los terroristas disponen de todo un arsenal que tendremos que eliminar.

24 se presenta en PS2 como una propuesta sólida y espectacular que refleja fielmente la serie en que se basa.

grandes donde, además, casi todo es destruible o manipulable. Sólo falla en las fases de conducción, ya que la ciudad y la autopista sufren a veces de popping, ofrecen poca sensación de velocidad y los coches parece que flotan, algo que resta enteros a estos niveles pero que no desmerece en absoluto al resto del juego ni al conjunto en general. Además, el control es siempre sencillo y efectivo y te bastarán 10 minutos para dominarlo.

En conclusión, podemos decir que *24* irrumpe en las aventuras con fuerza, recreando con gran fidelidad la serie en la que se basa y que llega a durar tanto o más que las horas que indica su título, algo que seguro hará las delicias de los seguidores del género y, en especial, de la serie.





IGUALITO, IGUALITO QUE EN LA TELE

La ambientación es uno de los puntos fuertes del juego, tanto, que te parecerá estar "jugando" una temporada de 24.



ARGUMENTO. La historia es de los mismos guionistas de la serie.



CARAS Y VOCES. Los personajes tienen las mismas de los actores principales.



COMO EN LA TELE. La acción se divide en pantallas para mostrar cosas distintas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La recreación de la serie: personajes, historia, ambientación, voces, música... todo calcadito.

» LO PEOR
Las fases de conducción: poca sensación de velocidad y escenarios y vehículos mejorables.

Te gustará + que... **THE PUNISHER**



Te gustará − que... **EL PADRINO**



88	**» GRÁFICOS** Buena recreación de los personajes y del "look" de la serie.
90	**» SONIDO** Cuenta con las mismas voces y música que en la serie.
91	**» DIVERSIÓN** Tiroteos, persecuciones, puzzles, sigilo... tiene de todo.
90	**» DURACIÓN** Sus 100 objetivos pueden llegar a durar 24 horas reales de juego.
NOTA 90	***24* es una gran aventura que recrea toda la tensión de la serie, combinando con acierto acción, conducción y puzzles.**

PÁGINA DE PUBLICIDAD



16+

Género
SHOOTER TÁCTICO
Desarrollador
PYRO STUDIOS
Editor
EIDOS
Lanzamiento
17 DE MARZO
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
HASTA 8 JUGADORES
Guardar partidas
EN CUALQUIER PUNTO
Página web
HTTP://CSF.PYROSTUDIOS.COM/

Combinar las habilidades de tres soldados es la clave de este vibrante shooter.

USA EL **SIGILO,** PLANEA UNA **ESTRATEGIA** Y... ¡ATACA!

Commandos Strike Force

Olvídate de heroicidades. Para derrotar a las astutas fuerzas nazis necesitas estrujarte bien el "coco" y hacer de la infiltración tu mejor arma.

La saga de estrategia *Commandos*, éxito internacional de la compañía española Pyro Studios, visita por segunda ocasión nuestra PS2, aunque esta vez bajo la forma de un shoot´ em up repleto de acción y que, junto a los consabidos tiroteos, conserva la esencia estratégica de la serie. Los protagonistas del juego son tres comandos de fuerzas especiales que luchan contra las fuerzas nazis durante la II Guerra Mundial (dependiendo de la misión controlamos a uno o dos de estos soldados, pudiendo intercambiar su control en cualquier momento), realizando todo tipo de misiones: sabotaje, defensa de posiciones, etc.

Cada uno de nuestros comandos tiene diferentes habilidades: el boina verde es un maestro del cuerpo a cuerpo y las armas pesadas; el francotirador puede eliminar a los enemigos lejanos con un certero disparo y el espía puede robar uniformes del enemigo para infiltrarse en sus filas. El uso de estas habilidades es vital para derrotar a los

SACA A RELUCIR TODAS TUS DOTES DE **ESTRATEGA**



1 **UNIÓN DE GÉNEROS.** Aunque no faltan los tiroteos, el elemento estratégico es la base del juego.



2 **EN EQUIPO.** La cooperación entre los miembros del comando es imprescindible durante los ataques.



3 **TÚ ELIGES.** El juego cuenta con un desarrollo repleto de posibilidades y diversos caminos alternativos.



Manejamos a tres soldados cada uno con habilidades diferentes.



Estrategia y acción se complementan a la perfección en este shoot´em up de temática bélica.



Pese a la constante acción, la estrategia y el sigilo son fundamentales para salir victoriosos.



Tres son los soldados del grupo. En las misiones controlamos, como máximo, a dos de ellos.

ELEMENTO CLAVE: LA **COOPERACIÓN.**

Para salir invictos debemos hacer que nuestro soldados cooperen. De esta manera, colocaremos al francotirador cubriendo al boina verde mientras cruza un descampado, al espía despistando nazis para que el francotirador puede ocultarse, etc.



ESPALDAS CUBIERTAS. En los tiroteos, los soldados pueden prestarse fuego de cobertura.



AYUDA MÉDICA. Si uno de nuestros soldados cae herido, podemos curarle.

La fusión de acción y estrategia hacen de *Commandos* uno de los shooters más originales e intensos del momento.

astutos nazis que, gracias a una lograda IA, son capaces de alertarse ante cualquier movimiento sospechoso o parapetarse en cualquier rincón. Como es habitual en el género, también tenemos a nuestro alcance un gran arsenal (basado en armamento de la época y con un comportamiento muy realista), con el que están asegurados los más emocionantes tiroteos. Vamos, que hasta aquí, *Commandos Strike Force* podía ser uno más de los muchos shoot´em up que pueblan el catálogo de PS2.

El elemento que diferencia a este título de otros juegos del género son la estrategia y la infiltración, pilares sobre los que se sustenta todo el desarrollo. Y es que si queremos cumplir con el menor riesgo posible cada una de las misiones, debemos actuar con sigilo y estudiar las rutinas de movimiento de las patrullas nazis para atacar por la espalda en el momento más oportuno. Es más, nuestros soldados cuentan con múltiples "trucos" para distraer al enemigo y eliminarlo de manera silenciosa: tirar monedas para centrar la atención del enemigo hacia un lugar concreto, bucear, utilizar botes de gas venenoso... Por supuesto, debemos sacar el máximo provecho de estas habilidades y coordinar los movimientos de nuestros soldados para crear emboscadas o huir sin alertar al enemigo. Todos estos elementos procuran un desarrollo repleto de



Cada comando tiene unas características únicas que debemos explotar al máximo: disfraz, habilidad en el cuerpo a cuerpo, etc.



Las posibilidades de juego son infinitas: podemos optar por el sigilo total, lanzarnos al ataque o elegir un camino intermedio.



Gracias al radar, podemos observar con atención las rutas de las patrullas nazis y atacar en el momento más apropiado.



■ Las situaciones son de lo más variadas. Igual tenemos que colarnos en un bunker, que proteger soldados o huir en una lancha motora.



■ Planea bien tus movimientos, puesto que los astutos soldados alemanes se alertarán ante cualquier movimiento sospechoso.



■ La vista en tercera persona, en la que no es posible moverse, resulta muy útil para ver con más detalle todo lo que nos rodea.

» posibilidades tácticas y con numerosas formas de resolver cada situación; dando de esta manera un giro radical con respecto a todo lo que habíamos visto dentro del género

La cuidada ambientación y el inspirado doblaje nos hacen sentir en todo momento protagonistas de la acción.

Pero si el desarrollo es un soplo de aire fresco por su originalidad, por desgracia, el apartado técnico no está a la altura: gráficamente no pasa de cumplidor (pobres texturas, ligeras ralentizaciones) y el control, elemento clave en este tipo de juegos, no es todo lo preciso que debiera a la hora de apuntar o movernos, lo que unido a la dificultad general... Es cierto que la banda sonora, el doblaje y la ambientación son estupendos, pero no lo es menos que los citados fallos técnicos restan diversión al conjunto. En resumen, un título completo en cuanto a modos de juego (además de la Campaña principal, cuenta con un buen modo Online) y con un original planteamiento que encandila por sus enormes posibilidades, pero al que le falta la guinda de un mejor apartado técnico para convertirse en el "bombazo" que merecía ser. ●





» EN LA GUERRA TODO ES VÁLIDO

Los "trucos" de nuestros soldados son variados: tirar monedas como distracción, disparar a barriles explosivos...



LA PUERTA INDISCRETA. Mira a través de las cerraduras antes de atacar.



CON PRECAUCIÓN. Sólo una adecuada protección nos salva de los gases nocivos.



COGE AIRE. Bucear es una gran opción para pasar desapercibido ante el enemigo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Gracias a un desarrollo abierto, podemos resolver las misiones de diversas maneras.

» LO PEOR
Tanto el apartado visual como el control podían haber sufrido una mejora sustancial.

Te gustará + que... **BLACK HAWK DOWN**



Te gustará − que... **CALL OF DUTY2 BRO**

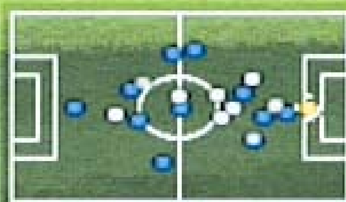


80	**» GRÁFICOS** Simplemente cumplidores, ya que, en conjunto, son mejorables.
90	**» SONIDO** Épicas composiciones musicales y efectos de sonido que cautivan.
85	**» DIVERSIÓN** Aunque la idea es magnífica, los fallos técnicos restan emoción.
86	**» DURACIÓN** El modo Online y la dificultad de ciertas misiones dan para mucho.
NOTA 86	**Pese a estar limitado técnicamente, *CSF* es un título original que sorprende por sus posibilidades tácticas.**



Género
DEPORTIVO
Desarrollador
KONAMI
Editor
KONAMI
Lanzamiento
23 DE MARZO
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE PARTIDOS
Página web
WWW.KONAMI-EUROPE.COM





Están las ligas española, italiana, holandesa, inglesa, alemana y francesa (las tres últimas sin los equipos reales).



Visualmente es muy atractivo. Por ejemplo, las presentaciones de los fichajes son muy "televisivas".

LA EVOLUCIÓN LLEGA A LOS JUEGOS DE MANAGER

PES Management

Si *Pro Evolution* es sinónimo de fútbol, aquí llega su complemento que te hará disfrutar... pero desde el banquillo.

Los creadores del genial *PES* te ponen al frente de tu club en *PES Management*. Como en cualquier simulador de manager, podremos dirigir los entrenamientos, hacer fichajes, contratar personal para el club, elaborar tácticas, etc. Ya durante los partidos, podremos observar las evoluciones de nuestro equipo y hacer cambios.

El apartado técnico, por su parte, es idéntico al de *PES5*, algo digno de agradecer ya que resulta mucho más vistoso que otros juegos de este género.

Eso sí, le faltan algunas opciones de gestión del club, aunque se puede "conectar" a *PES4* (sí, habéis leído bien) y usar sus datos (equipos, alineaciones...). Resumiendo, un buen complemento para todos los amantes de *PES* que tengan ganas de triunfar en el banquillo.



Con su editor, podemos cambiar cualquier cosa que no nos guste: nombres, apariencia, dorsales, etc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es el simulador de manager más vistoso y tiene opciones y detalles muy curiosos.

» LO PEOR
Le faltan algunas opciones a la hora de gestionar el club y durante los partidos.

90	**» GRÁFICOS** El apartado gráfico es idéntico al de *PES5*. Por tanto, es muy bueno.
80	**» SONIDO** También es igual al de *PES5*, con Iñaki Cano y Juan Carlos Rivero.
76	**» DIVERSIÓN** Tiene recursos para enganchar, aunque le faltan opciones.
78	**» DURACIÓN** 6 ligas dan para mucho, aunque la "competencia" ofrece más.
NOTA 81	**Los fans de la saga PES se lo pasarán en grande convertidos en los entrenadores de su club favorito.**

ASÍ TRABAJA UN ENTRENADOR DE FÚTBOL

El juego ofrece muchas opciones en el papel de entrenador, aunque descuida un poco la faceta de presidente. Por ello, es menos completo que otros.



1 **ENTRENA, FICHA...** Podemos elegir colaboradores, ojear jugadores, ficharlos, etc.



2 **EN LOS PARTIDOS.** Desde el banquillo podemos hacer los cambios que queramos.

Entrena a tu club favorito y llévalo hasta la gloria.



16+

Género
AVENTURA
Desarrollador
REFLECTIONS
Editor
ATARI
Lanzamiento
17 DE MARZO
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA MISIÓN
Página web
WWW.ATARI.COM/DRIVER

En las calles de Nueva York vivimos emocionantes misiones al volante o a pie.

VENGANZA A 200 KILÓMETROS POR HORA

Driver Parallel Lines

El mejor conductor del hampa ha pasado 28 años en la cárcel. Y ahora los culpables no van a encontrar un vehículo lo bastante veloz para escapar de él.

En los tiempos de PSone, la saga *Driver* fue pionera de las "aventuras de mafiosos". Pero su debut en PS2, *Driver 3*, nos dejó un sabor agridulce, mezclando brillantes fases de conducción con otras mediocres a pie. Un error que *Parallel Lines* quiere enmendar apostando por un predominio casi total de las misiones al volante y añadiendo una sorprendente historia que se desarrolla en dos épocas.

Nueva York, 1978. Un joven apodado "el Chico" trabaja como conductor en el mundo del hampa... hasta que su banda le traiciona. En 2006, el Chico sale de la cárcel buscando venganza. Con esta interesante trama, *Parallel Lines* nos permite alternar en cualquier momento la acción entre 1978 y 2006 y seguir paralelamente las dos partes de la historia. En las dos épocas recorremos libremente Nueva York, a pie y conduciendo una gran variedad de vehículos terrestres, ficticios pero inspirados en modelos

» ASÍ SE **AJUSTAN** CUENTAS ENTRE **CRIMINALES**



1 EN DOS ÉPOCAS. Jugamos en 1970 y en la actualidad. Cambiamos de una época a otra a nuestro antojo.



2 ACCIÓN SOBRE RUEDAS. Motos, coches, camiones... si tiene ruedas, lo pilotas en este juego.



3 ESTIRA LAS PIERNAS. A veces bajamos del coche y disparamos a los malos. Es un 10% del juego.



"El Chico" acabó en la cárcel en los 70. Ahora busca venganza.



Las misiones de conducción se disfrutan por su variedad y por el genial control de los vehículos.



Usando todo tipo de armas de fuego resolvemos las misiones a pie, mucho menos abundantes.



Recorremos un Nueva York muy realista, con un logrado diseño de cada calle o callejón.

LA CLAVE ESTÁ EN TU GARAJE

Que *Parallel Lines* está centrado en la conducción se nota en que podemos guardar en nuestro garaje cualquier vehículo del juego. Después, con el dinero que ganamos en las misiones secundarias, mejoramos sus aspecto y prestaciones.



"RECOLECTA" COCHES. Y elige entre varias carrocerías, mejora el motor, ponles nitro...



ÚSALOS A TU MODO. Condúcelos en las misiones principales o secundarias.

Las más originales y variadas misiones de conducción predominan en el desarrollo de esta nueva "aventura de mafiosos".

reales: coches y motos de las dos épocas, grúas, autobuses, camiones... En ellos resolvemos la gran mayoría de las misiones, que van desde las tradicionales persecuciones a tareas tan originales como saltar en moto por los tejados, provocar una fuga de la cárcel usando una excavadora o boicotear una carrera para conseguir que gane un rival. Este prodigio de variedad al volante se completa con momentos en los que hay que bajarse del vehículo y librar sosos tiroteos contra enemigos de escasa I.A. Son las misiones más flojas, pero al menos sólo ocupan el 10% del desarrollo.

Afortunadamente, pilotar todos los vehículos es una delicia gracias a un preciso control arcade. Pero eso no significa que el juego sea fácil. Y es que, como si de una ciudad real se tratará, en el Nueva York de *Parallel Lines* nos encontramos el tráfico más denso de este tipo de juegos y una policía que nos perseguirá sin tregua si nos ve cometer cualquier infracción. Estos dos elementos dificultan considerablemente las misiones, hasta el punto de que muchas veces fallamos por un inoportuno choque con un vehículo o por intentar tomar caminos alternativos para eludir a la policía. Y los jugadores menos expertos pueden llegar a frustrarse ante la necesidad de repetir muchas veces una misión. Pero, al mismo tiempo, con estos ingredientes las persecuciones sorprenden por »



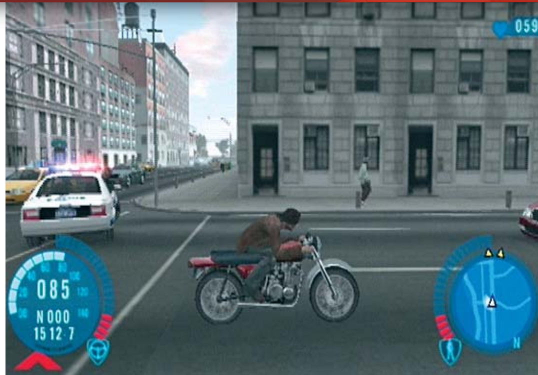
A pie, manejamos armas de fuego como pistolas, escopetas o ametralladoras.



Y también disparamos desde los vehículos. Es una buena manera de frenar a un fugitivo demasiado veloz...



Los impactos deforman las carrocerías de manera tan espectacular como realista. Llegamos hasta a perder piezas.


El genial control aporta una experiencia de conducción distinta con cada vehículo. Las motos son veloces, pero difíciles de controlar...



La policía nos acosa sin tregua en cuanto nos ve cometer la menor infracción. Para librarse de ellos hay que huir y cambiar de coche.



Los coches son ficticios, pero con un acabado formidable.

su realismo, y cada misión es impredecible y pueda resultar distinta cada vez que la juguemos. Así la emoción se dispara y el juego nos depara momentos realmente intensos que, eso sí, disfrutarán más los jugadores más diestros.

A la sensación de realismo que transmite el desarrollo contribuye también el logrado aspecto de la ciudad. Desde los rascacielos de Manhattan a las barriadas de Queens o las zonas industriales de Nueva Jersey, el diseño de Nueva York destila realismo. Y además, según la época en la que juguemos, veremos cambios arquitectónicos, vehículos antiguos o actuales y hasta escucharemos diferentes canciones en la radio de los coches: temas de artistas como Suicide, David Bowie o Blondie en los 70, o de Grand Master Flash en el presente. El punto negro son los personajes y los diseños de algunos interiores, gráficamente muy simples, pero que al fin y al cabo sólo protagonizan una pequeña parte del desarrollo. Así que, si te crees capaz de todo al volante y estás dispuesto a pagar el precio de una elevada dificultad, *Driver Parallel Lives* es un juego que debes probar. Verás cómo sus intensas experiencias te dejarán muy satisfecho.

Jugamos en el Nueva York más realista: la poli nos pisa los talones y el abundante tráfico nos pone difícil escapar.

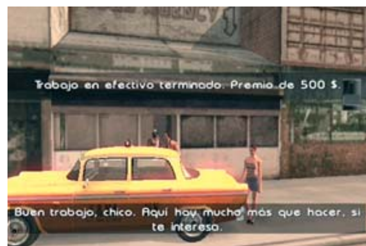




GÁNATE LA VIDA CONDUCIENDO

Al margen de las misiones principales, hay tareas secundarias en la que ganar "pasta" para invertir en nuestro garaje.


¿A DÓNDE LE LLEVO? No podían faltar las típicas misiones de taxista.



CUMPLE "ENCARGUITOS". Persigue a morosos, ayuda a huir a atracadores...


COMPITE DE VERDAD. También disputamos carreras urbanas o en circuitos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La realista sensación de jugar en calles llenas de tráfico y con intensa presión policial.

» LO PEOR
Los menos expertos pueden atascarse en algunas misiones y llegar a frustrarse.

Te gustará + que... DRIVER 3


Te gustará − que... GTA SAN ANDREAS


84	**» GRÁFICOS** Realismo en coches y ciudad, pero diseño de personajes mediocre.
91	**» SONIDO** Calidad en todo: doblaje al castellano, efectos y banda sonora.
86	**» DIVERSIÓN** Si te gustan los retos, disfrutarás con la intensidad de sus misiones.
89	**» DURACIÓN** Más de 35 horas, contando las variadas tareas secundarias.
NOTA 87	*Driver PL* ofrece las misiones al volante más emocionantes (y difíciles) del género. Ideal para expertos.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



16+

Género
BEAT'EM UP

Desarrollador
KOEI

Editor
VIRGIN PLAY

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
34,95 €

Textos
INGLÉS

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL

Página web
WWW.VIRGINPLAY.ES



Acción desbordante y multitudinarias batallas es lo que ofrece este beat'em up de genuina ambientación oriental.



Cada héroe cuenta con armas propias, desde lanzas a espadas, con las que ejecutar combos y especiales.



Hay disponibles muchos modos de juego (Desafíos, Legends, etc.) y partidas para dos jugadores.

ACCIÓN SIN CUENTO... **CHINO**

Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends

La Antigua China vuelve a llenarse de multitudinarias batallas con esta nueva entrega de *Dynasty Warriors*.

Un "clásico" de los beat'em up de PS2, *Dynasty Warriors*, regresa con una mejorada edición de la quinta entrega, en la que se incluyen nuevos luchadores y modos de juego. El más novedoso es "Destiny", en el que debemos convertir a un simple soldado en héroe. Le creamos con un potente editor y luego... a dar "palos".

Las multitudinarias batallas que nos aguardan siguen ofreciendo un estilo de juego sencillo (todo se limita a golpear a centenares de enemigos con un par de combos de ataque). Sin embargo, esta simpleza acaba tornándose en monotonía tras unas cuantas horas de juego, por lo que sólo los más fervientes seguidores de la saga quedarán plenamente satisfechos con esta nueva vuelta de tuerca en la saga.

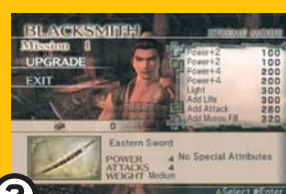
DE SOLDADO RASO A **HÉROE** DE LEYENDA

DW5XL ofrece espectaculares batallas, así como modos de juego más profundos, como Destiny, en el que creamos a un soldado, debemos comprar armas, ganar batallas, aprender nuevos combos...

Contamos con más de 50 luchadores, cada uno con sus armas características.



1 **CREA A TU GUERRERO.** El juego trae de serie un editor para crear nuevos guerreros.



2 **DE COMPRAS.** Podemos mejorar el poder de nuestro guerrero mejorando sus armas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La apabullante cantidad de luchadores disponibles y los numerosos modos de juego.

» LO PEOR
No presenta novedades destacables con respecto a anteriores entregas.

79	**» GRÁFICOS** Omnipresente "niebla" por la gran cantidad de enemigos en pantalla.
82	**» SONIDO** Buenos efectos de sonido y pegadizas melodías en las batallas.
79	**» DIVERSIÓN** Pese a su desbordante acción, se hace bastante repetitivo.
90	**» DURACIÓN** Sus muchas opciones garantizan acción para una buena temporada.
NOTA 80	**Una nueva vuelta de tuerca en esta divertida saga, aunque no aporta nada nuevo. Si buscas acción sin más...**



16+

Género
ACCIÓN

Desarrollador
CAPCOM STUDIO 8

Editor
CAPCOM

Lanzamiento
21 DE MARZO

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

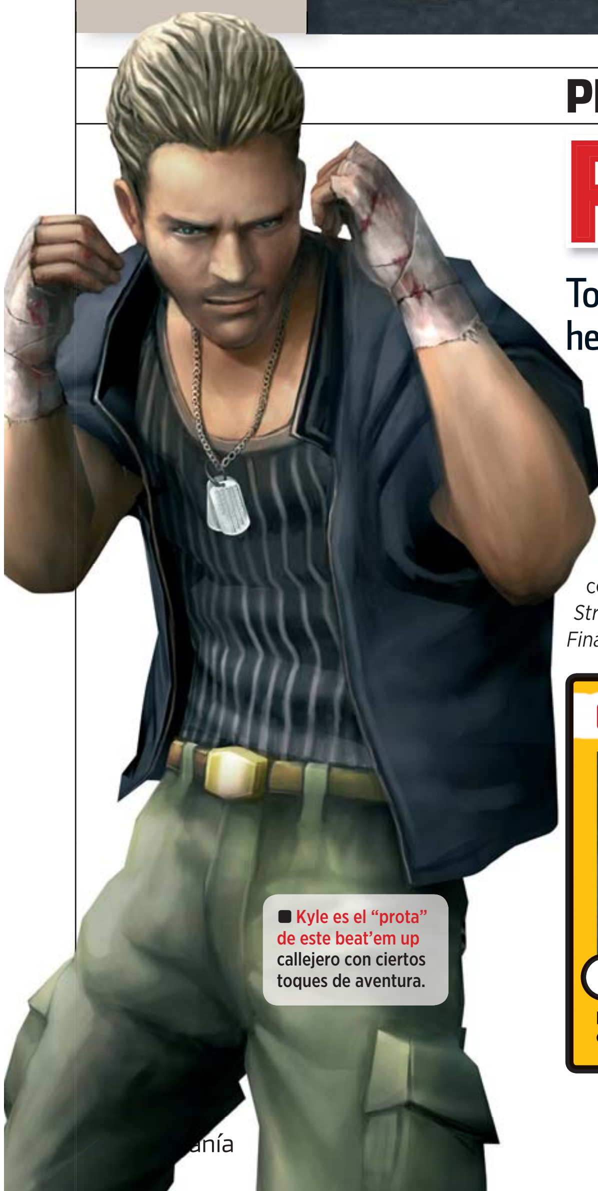
Jugadores
DE 1 A 2

Modo Online
NO

Guardar partidas
EN CUALQUIER PUNTO

Página web
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM/FINALFIGHTSTREETWISE

En *Final Fight Streetwise* pelearemos para encontrar a nuestro hermano Cody, recorriendo con libertad los cuatro distritos de la ciudad.



Kyle es el "prota" de este beat'em up callejero con ciertos toques de aventura.

PELEAS CALLEJERAS CON SABOR A CLÁSICO

Final Fight Streetwise

Toda la ciudad está contra ti, pero cuando se trata de salvar la vida de tu hermano no importa el número de enemigos, sólo la fuerza de tus puños.

Hubo un tiempo (a finales de los ochenta y principios de los noventa) en que los "beat'em up callejeros" hacían furor en todas partes. Sagas como *Double Dragon*, *Streets of Rage* o el mismo *Final Fight* nos han dejado muchas horas de diversión. Y ahora que el género está otra vez de moda, Capcom no ha dejado pasar la ocasión de revisar uno de sus títulos con más solera.

Repartir "estopa" por las calles de Metro City sigue siendo la base de este nuevo *Final Fight*, pero claro, los tiempos cambian y este desarrollo tiene poco que ver con el clásico. Para empezar, cambia el protagonista. En *FF Streetwise* manejamos a Kyle, el hermano de Cody (uno de los protagonistas del original) y nuestro cometido será precisamente encontrar a Cody pateándonos los cuatro distritos de la ciudad. En nuestro camino pelearemos contra todo tipo de gentuza usando un completo sistema de combate, que abarca muchas posibilidades: aprender nuevos combos, potenciar nuestros gol-

» CÓMO SOBREVIVIR EN LOS BAJOS FONDOS DE METRO CITY



1 **A GOLPES.** Nos abrimos paso a puñetazos, que se pueden potenciar con "tensión", una barra de energía.



2 **USA ARMAS.** Desde cuchillos, sillas o bates hasta pistolas, escopetas o katanas. Todo vale contra esta gentuza.



3 **MINIJUEGOS.** El desarrollo ofrece minijuegos como dardos, pulsos, peleas, pisotear cucarachas...



El sistema de combate es muy completo y podemos comprar nuevos combos. El control es bueno.



Pero no todo es pelear "a lo loco". Muchas misiones tienen objetivos como proteger aliados.



No faltan los enemigos finales, algunos verdaderos clásicos como Andore del *Final Fight* original.

» MODOS ALTERNATIVOS PARA 1 Ó 2 JUGADORES

Además de la modalidad principal, *Final Fight Streetwise* incluye dos modos de juego para "repartir palos" junto a un amigo: el clásico *Final Fight* de recreativa y el modo Arcade. También ofrece extras como personajes ocultos o vídeos musicales.



MODO ARCADE. Un beat'em up protagonizado por personajes de la saga como Cody o Haggar.



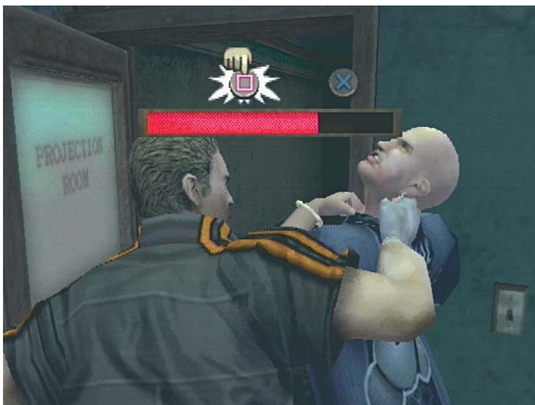
FINAL FIGHT ORIGINAL. Se ha incluido el *FF* original. Todo un detalle.

pes con la barra de "tensión", usar armas, recibir la ayuda de aliados por tiempo limitado... Pero no todo es combatir, ya que el desarrollo es muy abierto y nos permite recorrer la ciudad cumpliendo misiones secundarias que nos harán ganar "pasta". Y tampoco faltan los minijuegos ni pequeños puzzles. Como veis,

FF Streetwise ofrece mucha acción, pero también toques "aventureros", libertad de movimientos, minijuegos...

FF Streetwise está más cerca de ser una aventura de acción que un beat'em up...

En cuanto al apartado técnico, su remozado "look" 3D cumple bastante, aunque sin alardes, ya que algunas animaciones son mejorables, los enemigos son poco variados y se echa en falta más nivel de detalle en general. Donde no falla es en la banda sonora, con grupos tan potentes como Fear Factory o Slipknot. Si a todo esto le sumamos una duración considerable de la aventura principal, buenos extras y modos de juego alternativos para uno o dos jugadores (entre los que está el *Final Fight* original), tenemos un juego de acción notable que gustará a los fans del género.



En el desarrollo abundan los minijuegos, algo digno de agradecer pues logran que el juego sea más variado. Eso sí, algunos se repiten.



Realizando misiones secundarias ganaremos "pasta" para comprar nuevos movimientos, mejoras, objetos, armas y hasta canciones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su variado desarrollo, que mezcla beat'em up con libertad de acción, minijuegos...

» LO PEOR
Su apartado gráfico, sin ser mediocre, es bastante mejorable en líneas generales.

Te gustará + que... **BEATDOWN**



Te gustará − que... **THE WARRIORS**



78	**» GRÁFICOS** No está mal, pero falta más detalle y algunas animaciones flojean...
84	**» SONIDO** Bandas de metal y hip hop ponen autenticidad en la banda sonora.
81	**» DIVERSIÓN** Si te gusta mucho este género, seguro que te lo pasarás muy bien.
83	**» DURACIÓN** El modo principal dura bastante, y tiene modos para dos jugadores.
NOTA 81	Un juego de acción que va más allá del beat'em up clásico para ofrecer una experiencia variada y divertida.



Género
DEPORTIVO
Desarrollador
EA SPORTS
Editor
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento
YA A LA VENTA
Precio
59,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
SÍ
Guardar partidas
TRAS COMBATES
Página web
WWW.ES.EASPORTS.COM



FNR3 ofrece los combates más reales y un cartel de púgiles que van de Ali a Oscar de La Hoya.



"Reparar" la cara de nuestro púgil es uno de los minijuegos nuevos que disfrutaremos entre asaltos.

Lo mejor del juego son sus impactantes gráficos, ya que logran que los combates sean una delicia visual.

TU PONES LOS **PUÑOS...** ELLOS EL RING Y LA CARA

Fight Night Round 3

Holyfield, Ali, Oscar de la Hoya y otros astros del boxeo te están pidiendo pelea... ¿Se la vas a negar?

Tras dos más que notables entregas, la saga *Fight Night* regresa a PS2 cargada de cambios y novedades para alzarse con el título de mejor simulador de boxeo de consola, en el que destacan sobre todo el modelado de los púgiles y sus animaciones.

El control, como en la última entrega, vuelve a recurrir a los dos sticks para realizar todos los movimientos (jabs, ganchos...), un sistema que, pese a no convencer por completo, no funciona mal. Lo que sí nos ha desesperado un poco son los lentos movimientos de los púgiles, ya que en el boxeo real los guantazos "vuelan". Quitando esto, un juego que encantará a los fans de este deporte.

Podemos revivir duelos míticos entre boxeadores de todos los tiempos.

LÁNZATE A LA CONQUISTA DEL CAMPEONATO

Aparte de ofrecer los combates más reales, *FNR3* ofrece variadas opciones, como pruebas de entrenamiento, peleas sin límite de tiempo hasta que el cuerpo aguante, un editor de púgiles, un largo modo Carrera...



1 **EL BOXEO MÁS REAL.** Con púgiles y técnicas de boxeo reales (golpes, fintas...).



2 **MINIJUEGOS Y MODOS.** Ofrece peleas Online, minijuegos de entrenamiento, editores...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Gráficamente es impresionante y sus variados modos de juego dan para bastante.

» LO PEOR
Los púgiles lanzan bastante lentos los golpes, lo que lo hace un tanto irreal...

90	**» GRÁFICOS** Impresionantes modelados de los púgiles, en especial los rostros.
81	**» SONIDO** Efectos contundentes apoyados por un repetitivo hip-hop.
80	**» DIVERSIÓN** La mejorable IA de los rivales y las lentas animaciones restan enteros.
88	**» DURACIÓN** Su modo Carrera da para bastante, sin contar el Online y el resto.
NOTA 85	**Un gran juego de boxeo, que impresiona técnicamente, aunque sus combates resultan algo "lentillos"...**



Género
VELOCIDAD
Desarrollador
SEGA/SUMO DIGITAL
Editor
SEGA
Lanzamiento
31 DE MARZO
Precio
49,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
DE 1 A 6
Guardar partidas
AUTOGUARDADO
Página web
WWW.SEGA-EUROPE.COM

■ *OutRun 2006* es un arcade de velocidad muy asequible y con desafíos bastante variados.

» PISA A FONDO E IMPRESIONA A TU CHICA



1 **VIBRANTES CARRERAS.** Las carreras son con tráfico y hasta 11 rivales en pista. Hay que llegar a los puntos de control dentro del tiempo fijado.



2 **RETOS VARIADOS.** En muchas carreras hay que cumplir retos específicos, como pasar por estos aros. Todo sea por impresionar a tu chica...

UN **MÍTICO** ARCADE DE CARRERAS QUE SE **RENUEVA**

OutRun 2006 Coast 2 Coast

Pilotar un Ferrari con una rubia al lado es un sueño al alcance de muy pocos... Eso sí, siempre podemos "consolarnos" con este arcade de velocidad.

Efectivamente, conducir un Ferrari con una rubia al lado fue un sueño hecho realidad para todos los que disfrutamos de la recreativa de 1986 *OutRun* y de las versiones y secuelas que salieron después para distintas plataformas. Un sueño que Sega quiere que repitamos hoy en PS2 y PSP con *OutRun 2006 Coast 2 Coast*, un sencillo arcade de velocidad pensado para ofrecer diversión directa y sin complicaciones desde la primera partida.

Así pues, elegid vuestro Ferrari favorito y preparaos para participar en vibrantes competiciones por un total de 30 escenarios distintos. En todos ellos se mantiene la misma tónica: carreras con tráfico y la obligación de alcanzar el punto de control dentro del tiempo fijado. La gracia está en que, dependiendo del modo de juego, nos irán imponiendo una serie de tareas: desde una típica carrera o una eliminatoria a lo *Burnout* hasta retos más originales, como aguantar un tiempo determinado por delante de un rival o aprovechar el rebufo de otros coches el máximo tiempo posible. Todos estos desafíos aportan variedad, pero lo más divertido de este *OutRun* son las carreras en las que debemos satisfacer los caprichos de nuestra acompañante. En una misma carrera nos pedirá varias cosas sucesivamente: que hagamos derrapes, que



■ Hay en total 30 modelos de Ferrari para desbloquear y luego pilotar.



■ *OutRun 2006* es la última revisión de un juego de carreras que se estrenó en las recreativas en 1986.



■ La sensación de velocidad es buena, aunque el modelado de los coches es bastante mejorable.



■ Los escenarios son muy variados: urbanos (en ciudades como París), "campestres", exóticos...

» VERSIÓN PSP: UN FERRARI EN EL BOLSILLO

La versión para PSP es muy parecida a la de PS2 en todos los sentidos: gráficos, modos de juego, opciones, escenarios e incluso coches. Pero para poder pilotarlos todos hay que tener la versión PS2 y la de PSP, ya que cada consola tiene contenidos exclusivos que podemos disfrutar en la otra si las conectamos vía USB. Si quieres disfrutar de sencillas carreras arcade en cualquier lugar, *OutRun 2006* es una opción recomendable.

NOTA **83**



BUEN APARTADO GRÁFICO. La sensación de velocidad es buena y todo se mueve con soltura.



MISMAS OPCIONES QUE EN PS2. Escenarios, modos de juego, multijugador...

adelantemos a otros coches, que no choquemos, que pasemos por debajo de aros... En fin, todo sea por ganarnos el amor de la chica y que no nos deje plantados al llegar a meta...

El premio por superar todos estos desafíos es "pasta", con la que podemos comprar nuevos escenarios, canciones, colores para nuestros coches y, cómo no, varios modelos de Ferrari (en total hay 30).

Hablando ya del apartado técnico, los variados escenarios cumplen con corrección, con buenos detalles como efectos de luz, reflejos o niebla volumétrica. Sin embargo, el modelado de los coches está a años luz de otros juegos. Al menos, la sensación de velocidad es buena y las carreras son fluidas, salvo alguna ralentización aislada.

Una banda sonora muy fiel al original y carreras Online para 6 jugadores son otras bazas de un arcade que, aunque no es espectacular y puede pecar de "simplón", divertirá a los que quieran echarse unas carreras sin muchas complicaciones.

OutRun 2006 es un sencillo arcade de carreras que entretiene desde la primera partida gracias a sus variados retos.



■ Nuestra chica nos propondrá retos en carrera, algunos tan originales como botar un enorme balón de playa. Tiene cada "caprichito"...



■ El control es sencillo pero muy preciso, algo vital porque factores como saber derrapar o aprovechar el rebufo pueden ser claves.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Diversión directa y sin complicaciones gracias a sus variados desafíos.

» LO PEOR
Técnicamente no sorprende y puede pecar de ser algo "simplón" a estas alturas...

Te gustará + que... **FLATOUT**



Te gustará − que... **BURNOUT REVENGE**



80	**» GRÁFICOS** Buena sensación de velocidad, aunque tiene detalles mejorables.
80	**» SONIDO** Ofrece música del *OutRun* original. Suele ser bastante "machacona".
85	**» DIVERSIÓN** Gracias a su variedad y a su control, entretiene desde la primera carrera.
83	**» DURACIÓN** Notable, gracias a sus 3 modos de juego y opciones multijugador.
NOTA 82	Un arcade de carreras pensado para divertir sin complicaciones. Encantará a los nostálgicos.



12+

Género
ACCIÓN

Desarrollador
SQUARE ENIX

Editor
UBISOFT

Lanzamiento
28 DE MARZO

Precio
44,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL

Página web
UBISOFT.INFINITEPLAYERS.COM/INDEX.ASP



Drakengard 2 ofrece intensos y multitudinarios combates, mezclados con duelos aéreos, pequeños puzzles y alguna zona de plataformas.



Podemos manejar a distintos personajes, cada uno especializado en un tipo de ataque distinto.



Además de las batallas terrestres, no faltan variados enfrentamientos aéreos donde controlamos un dragón.

ACCIÓN SIN **TREGUA** POR TIERRA Y AIRE

Drakengard 2

Las fuerzas del Mal acechan y sólo tu habilidad con las armas y un poderoso dragón pueden impedir su triunfo.

Drakengard, fusionó multitudinarios combates terrestres al estilo *Dynasty Warriors* con batallas aéreas a lomos de un dragón, un concepto al que su secuela va a añadir nuevos ingredientes, como puzzles, zonas de plataformas y una mayor variedad de armas y artefactos mágicos.

Pero la novedad más interesante será la posibilidad de alternar el control entre varios héroes especializados en distintas áreas (ataques a distancia, magia...) con los que derrotaremos a cientos de enemigos como trolls o gigantes...). El remate lo ponen los espectaculares combates aéreos a lomos del dragón, que culminan un desarrollo más variado que el del juego original.

La ambientación fastástico-medieval está muy lograda.

SI LA COSA SE **COMPLICA...** PIDE AYUDA.

Como en el primer *Drakengard*, tenemos que cumplir misiones que, en la práctica, se reducen a avanzar y acabar con cientos de enemigos... aunque por suerte ahora contamos con ayuda de otros personajes y Legna, nuestro fiel y poderoso dragón.



1 **ATAQUES MASIVOS.** Repartimos estopa contra cientos de bichos con varios personajes.



2 **VOLANDO VOY.** Podemos hacer poderosos ataques a ras de suelo con Legna, nuestro dragón.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de situaciones y ataques, así como la espectacularidad de los combates.

» LO PEOR
La pésima gestión de la cámara, juega malas pasadas en momentos comprometidos.

79	**» GRÁFICOS** Gran cantidad de enemigos en pantalla, lo que provoca "niebla".
82	**» SONIDO** Una sensacional banda sonora y cumplidores efectos de sonido.
77	**» DIVERSIÓN** Aunque a veces resulta repetitivo, ofrece acción de la buena.
83	**» DURACIÓN** Pese a contar sólo con un modo Historia, ofrece muchas misiones.
NOTA 80	**Un variado beat'em up, que divierte gracias su fusión de combates, toques de rol y originales batallas aéreas.**

PÁGINA DE PUBLICIDAD



12

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
ROCKSTAR SAN DIEGO
Editor
ROCKSTAR
Lanzamiento
17 DE MARZO
Precio
24,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
DE 1 A 6
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB3/



Las luces de neón de las 4 ciudades del juego son testigos de las carreras ilegales más alucinantes.



Entre los añadidos que aporta *Remix* encontramos una nueva ciudad (Tokio), 24 vehículos más, canciones...



Por supuesto, *Remix* ofrece todo lo bueno de *MC3*, incluyendo sus alucinantes opciones de tuning.

VELOCIDAD EXTREMA CON NUEVOS ALICIENTES

Midnight Club 3 Dub Edition Remix

Uno de los mejores juegos de velocidad y tuning llega a Platinum con todo lo bueno del original y jugosos extras.

Conservando sus emocionantes carreras nocturnas con libertad para elegir el mejor camino y todas sus opciones de tuning, *Midnight Club 3* llega a Platinum con un *Remix* que incluye jugosos añadidos y novedades. Para empezar, incluye una nueva ciudad, Tokio, con sus torneos y desafíos, que se suman a los retos de las 3 urbes que ya tenía el original (Atlanta, San Diego y Detroit). También han incluido 24 nuevos vehículos reales que vienen a sumarse a los 60 conocidos.

Además, *Remix* es 100% compatible con *MC3*, permitiendo que los que tengan un título puedan jugar en red con los que tengan el otro o, simplemente, importar entre ambos sus coches favoritos.

Así pues, si en su momento te perdiste las carreras nocturnas más emocionantes entre alucinantes vehículos reales y "tuneados" a tu antojo, ahora tienes una oportunidad de oro para disfrutarlas.

» CARRERAS VERTIGINOSAS



1 **A TODA MECHA.** Elige tu coche favorito (o moto), tunéalo a tu gusto (por fuera y por dentro) y compite en intensas carreras nocturnas por cuatro ciudades.



2 **ELIGE TU CAMINO.** La gracia está en que para llegar a los "checkpoints" podemos elegir el camino y usar atajos, saltos...



Hay 84 vehículos reales, 24 más que en *Midnight Club 3*.

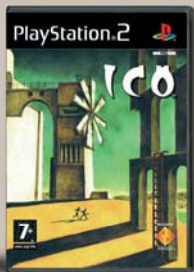
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las novedades que ofrece, que redondean todavía más el excelente producto original.

» LO PEOR
Ya puestos, podían haber incluido alguna novedad más (por pedir, que no quede).

91	**» GRÁFICOS** Gran sensación de velocidad y ciudades y vehículos bien detallados.
94	**» SONIDO** Las 25 nuevas canciones mejoran aún más el abanico original.
91	**» DIVERSIÓN** Sus emocionantes retos lograrán que no podáis parar de jugar.
92	**» DURACIÓN** La nueva ciudad y los nuevos coches le otorgan más duración.
NOTA 92	Por sus añadidos y su gran precio, este *Remix* es una compra casi obligada para todos los fans del "tuning".

PÁGINA DE PUBLICIDAD



7+

Género
AVENTURA
Desarrollador
SONY
Editor
SONY
Lanzamiento
YA LA VENTA
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
IDIOMA FICTICIO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.ICOTHEGAME.COM/INDEX.HTM





Juntos de la mano, los protagonistas deberán recorrer una enorme e inhóspita fortaleza en busca de la salida.



El protagonista puede trepar, nadar y realizar otras acciones, como coger de la mano a Yorda o pelear.

LA ESPERADA REEDICIÓN DE UNA **OBRA MAESTRA** DE PS2

ICO

Dos jóvenes con sendas maldiciones, encerrados en una fortaleza, luchan por huir de su destino. ¿Les ayudarás?

Sony finalmente ha reeditado en España *ICO*, el primer juego para PS2 de los creadores del genial *Shadow Of The Colossus*. Para aquellos que no lo sepan, este título es una obra maestra que, pese a ser una aventura inolvidable y con una sensibilidad exquisita, pasó inadvertido en los primeros compases de vida de PS2. En ella asumimos el papel de un joven maldito (al nacer con cuernos), que es confinado en un castillo inexpugnable para que muera solo en su interior...

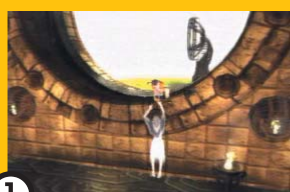
Allí conocerá a otra joven maldita, llamada Yorda, con la que intentará escapar sorteando todo tipo de puzzles y saltos, así como peleando contra unas misteriosas sombras que intentan llevarse a Yorda de su lado. De este modo, el juego mezcla plataformas y acción, y en todo momento ambos protagonistas deben interactuar. Y todo con una puesta en escena que, pese al tiempo que ha pasado, sigue siendo soberbia. Los únicos "peros" son el control y que esta delicia dura poco, alrededor de 9 horas... eso sí, inolvidables.



Puzzles, interruptores y otras dificultades propias de las aventuras nos obligarán a pensar antes de actuar.

CUANDO **COOPERAR** ES VITAL PARA ESCAPAR

Para escapar del castillo con la joven Yorda, tendremos que saltar, pelear y recorrer unos entornos repletos de dificultades y obstáculos... aunque lo más importante es cuidar de Yorda en todo momento.



1 COOPERACIÓN. Para huir del castillo tendrás que ayudar a Yorda a saltar, trepar...



2 EVITA A LAS SOMBRAS. También lucharás contra sombras que quieren llevarse a Yorda.

El "cornudo" protagonista se enfrenta a un reto: escapar de un enorme castillo y salvar la vida de una extraña y pálida joven.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Ambientación, mecánica de juego, la sensibilidad que desprende... casi todo es sublime.

» LO PEOR
El control en ocasiones puntuales puede desesperar... y se hace demasiado corto.

88	**» GRÁFICOS** Destacan los amplios entornos naturales. Animaciones mejorables.
94	**» SONIDO** Espectacular sonido ambiente y voces y efectos muy trabajados.
93	**» DIVERSIÓN** Es una experiencia de juego muy, muy intensa... mientras dura.
75	**» DURACIÓN** Un jugador hábil puede completar la aventura en menos de 9 horas.
NOTA 89	Un juego que no debes dejar de probar, ya que es una de las mejores y más emotivas aventuras de PS2.



Género
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador
CLIMAX ENTERT.
Editor
SONY
Lanzamiento
29 DE MARZO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores Wi-Fi
2
Modo Online
NO
Guardar partidas
EN CUALQUIER PUNTO
Página web
WWW.YOURPSP.COM

JUEGO RECOMENDADO Play



Armados con una espada, en este juego de rol libramos intensas luchas en tiempo real.







SIGUE EL **CAMINO** DE LAS ARTES **MARCIALES**

Key of Heaven

El "Chi" es la energía que habita en todas las cosas. Y sólo dominando todos sus secretos llegarás a ser el mejor espadachín... y a salvar el mundo.

Películas como "Tigre y Dragón" o "Hero" han mostrado toda la magia y belleza de las legendarias historias de aventuras chinas. Y de las mismas fuentes bebe *Key of Heaven*, un divertido juego de rol de acción cuyo principal atractivo es un sistema de lucha en tiempo real, basado en el dominio de las artes marciales que tienen su origen el Tai Chi.

Shinbu, un joven experto en artes marciales, protagoniza la aventura. Y su misión es impedir que el clan guerrero Kirin someta el continente de Ouka, mágica tierra inspirada en la China medieval. Para ello, viajamos visitando ciudades y pueblos en los que nos pertrechamos con todo tipo de objetos. Y entre ciudad y ciudad recorremos bellos escenarios enfrentándonos a combates con la mecánica propia de un "beat'em up": avanzamos en tiempo real y a nuestro paso surgen grupos de enemigos (guerreros y monstruos de todo tipo) a los que combatimos con nuestra espada. Precisamente, la enorme variedad de ataques es el gran

Shinbu y Sui Lin son dos expertos en artes marciales y protagonizan esta mágica aventura.

» AFILA TU **ESPADA** Y PREPARA TU **ESPÍRITU**



1 EL VIAJE DEL HÉROE. Shinbu viaja por el país de Ouka (inspirado en la antigua China), visitando ciudades y pueblos, conociendo personajes...



2 LA LUCHA COMO ARTE. Para detener al malvado clan Ouka libramos combates en tiempo real que ponen a prueba nuestro dominio de la espada.



3 MEJORA TU PODER. Aprendemos ataques mágicos de cinco tipos que mejoran con el uso. Son claves en los combates más duros.



La historia se desarrolla en Ouka, un país inspirado en la estética de la antigua China que es amenazado por el peligroso clan Kirin.



Grandes grupos de enemigos nos salen al paso, y para acabar con ellos peleamos en tiempo real al más puro estilo de un "beat'em up".



Nos enfrentamos a jefes finales como dioses en forma animal, poderosos guerreros...





atractivo del juego: hay más de 150 técnicas diferentes, que combinamos en "combos" de hasta seis golpes. Por desgracia, esto no se traduce en un control que exija habilidad, ya que para ejecutar un "combo" basta con "machacar" el botón Círculo, mientras que con R1 podemos cambiar el "combo" seleccionado. Este control tan simple y un desarrollo lineal, sin tareas secundarias, hace que a *Key of Heaven* le falte variedad. Pero, aún así, la posibilidad de aprender nuevos ataques engancha y se une a la otra gran virtud del juego: su ambientación.

Con una estética inspirada en la China tradicional, *Key of Heaven* ofrece elegantes combates en tiempo real.

El acabado técnico de *Key of Heaven* derrocha elegancia. Los escenarios, en su gran mayoría parajes naturales, son sencillos pero están diseñados con gran estilo y belleza. Y los personajes presentan un estilizado aspecto y, sobre todo, sorprenden con unas animaciones realistas, elegantes y muy fluidas, que hacen de los combates un bello espectáculo. Una pena que acabar el juego apenas lleve unas 20 horas y después sólo quede la opción de librar combates uno contra uno e intercambiar "combos" por conexión Wi-Fi. Pero mientras dura, *Key of Heaven* nos sumerge en una hermosa historia llena de tradición oriental y de combates de sorprendente belleza, de la que no querremos salir hasta contemplar su final.



Las artes marciales chinas son la fuente de todos los movimientos del juego. Y todos se recrean con fluidas y realistas animaciones.



Personajes controlados por la CPU nos acompañan en algunas peleas. No les damos órdenes, pero su ayuda nos facilita las cosas.

» TU ESPADA ES UNA PARTE DE TU CUERPO

El sistema de combate se basa en el aprendizaje de ataques con los que formamos "combos" de hasta seis golpes.



RECOGE SABIDURÍA. Recolectamos los "kenpu", tablillas de bambú que dejan algunos enemigos al ser derrotados.



150 ATAQUES. Hay más de 150 "kenpus", cada uno con un movimiento distinto, y los mezclamos en "combos".



CREA TU ESTILO. Podemos ejecutar "combos" predeterminados, y también crear nuevos mezclando "kenpus".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación, inspirada en las leyendas chinas, y la belleza de los combates.

» LO PEOR
Las luchas son muy "machaca botones" y al desarrollo le falta variedad.

Te gustará + que... **BREATH OF FIRE III**



Te gustará – que... **TALES OF ETERNIA**

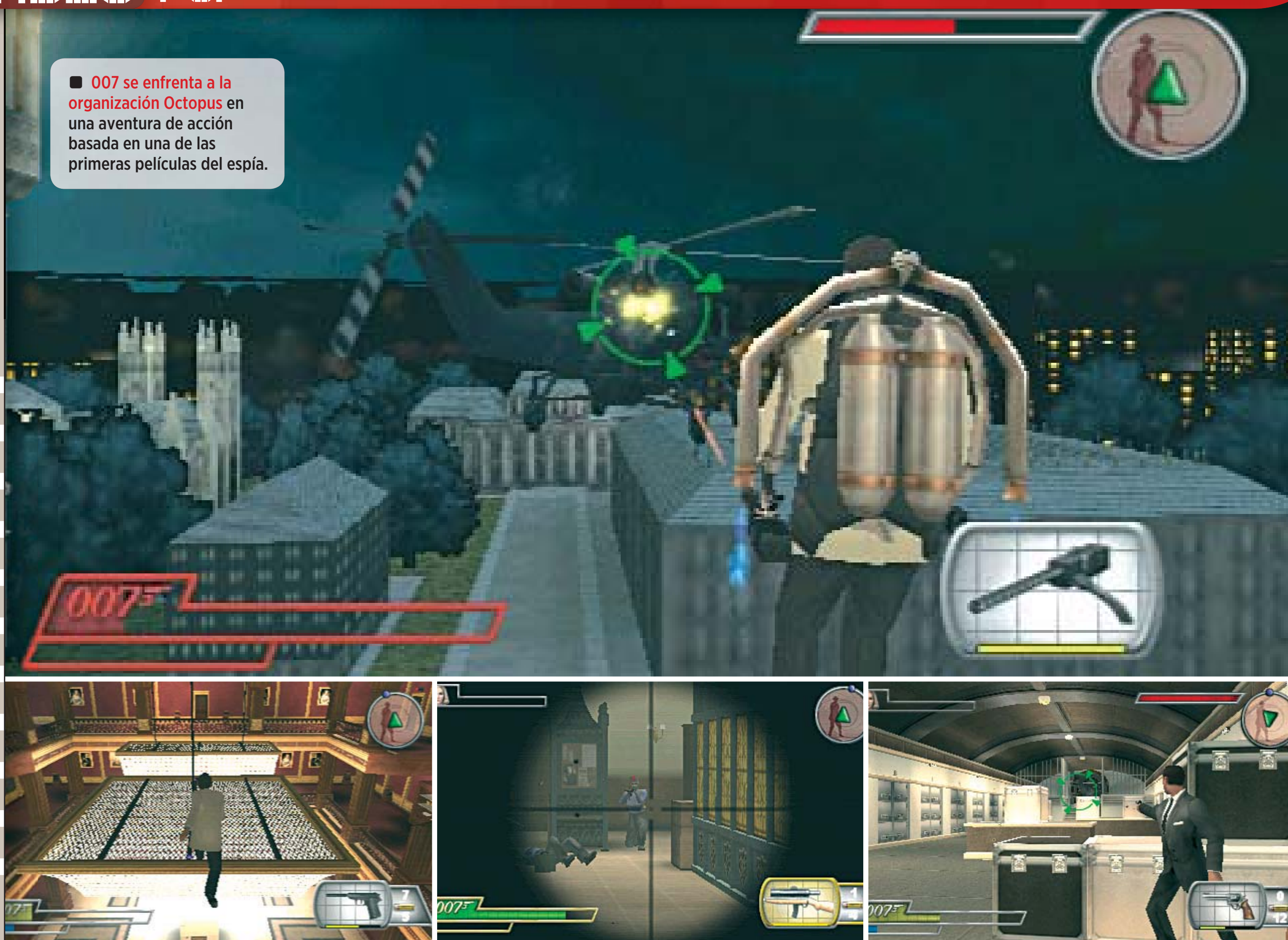


85	**» GRÁFICOS** Simples pero elegantes, destacando las perfectas animaciones.
85	**» SONIDO** Buen doblaje (en inglés) y atractivas melodías orientales.
81	**» DIVERSIÓN** Es poco variado, pero el constante aprendizaje de ataques engancha.
77	**» DURACIÓN** 20 horas saben a poco y no ofrece alicientes para rejugarlo.
NOTA 82	Engancha por su mezcla de rol, acción y estética oriental, aunque sea menos profundo que otros RPG.



16

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
EA GAMES
Editor
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento
14 DE MARZO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores WI-FI
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
WWW.007.EA.COM



007 se enfrenta a la organización Octopus en una aventura de acción basada en una de las primeras películas del espía.

MI NOMBRE ES P, PSP, Y TENGO **LICENCIA** PARA MATAR

007: Desde Rusia con amor



El arsenal de Bond es variado: pistolas, escopetas, ametralladoras, láseres, bazookas, granadas...

Basado en una aventura clásica del agente 007, el juego nos ofrece acción y tiroteos mezclados... no agitados.

Siguiendo la trama del film, Bond ha de reunirse con una agente rusa que tiene en su poder el Lektor, una artefacto tecnológico que ansían los villanos de la organización Octopus. Convertidos en el agente británico, visitamos Estambul y otros escenarios en una aventura de acción en tercera persona donde todo se reduce a disparar y encontrar el modo de avanzar.

Y como está pasando en muchas adaptaciones de PS2 a PSP, el principal problema es que ofrece sólo una parte de la versión de PS2, pasando de 18 misiones a sólo 8, eliminando todas las fases de conducción (en coche o lancha) y simplificando al máximo cada nivel. Así pues, sólo podemos recomendarlo a los fans más acérrimos de Bond, ya que en PS2 es muy superior en todos los aspectos.

El actor Sean Connery presta su cara y su voz al James Bond del juego.

» LAS **ARMAS** DEL MEJOR ESPÍA

007 no superaría ninguna misión si no fuera un As en el uso de las armas y no contara con los gadgets de Q, entre los que no faltan un cinturón para hacer rappel o un helicóptero en miniatura con cámara, entre otros ingenios.



1 **PEQUEÑAS AYUDAS.** Los gadgets de Q, como un "minihelicóptero", nos ayudarán a cumplir ciertos objetivos.



2 **MEJORA TU DESTREZA.** Cuanto más usamos las armas más rápido podemos potenciarlas y hacerlas más letales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Convertirse en el agente 007 tiene su encanto y más compitiendo vía Wi-Fi.

» LO PEOR
El recorte respecto a PS2 y sus fallos técnicos y de control. Inexplicable.

Nota	Apartado
75	**» GRÁFICOS** Hay poca variedad de enemigos y los escenarios son muy mejorables.
73	**» SONIDO** Tiene fallos, como que la música se corte en mitad de una misión.
71	**» DIVERSIÓN** Es muy monótono, ya que todo se reduce a avanzar y disparar.
72	**» DURACIÓN** No más de 6 horas, aunque te quedarán los desafíos y el modo Wi-Fi.
NOTA 73	007 se queda sin licencia para "divertir" en PSP debido a sus recortes y fallos técnicos. Una lástima...

PÁGINA DE PUBLICIDAD



7

Género
AVENTURA
Desarrollador
TECMO
Editor
TAKE TWO
Lanzamiento
ABRIL
Precio
39,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.TECMOINC.COM



Los Tokobots nos siguen y los usamos para golpear, saltar...







PUEDES CONFIAR EN TUS **AMIGOS DE METAL**

Tokobot

Saltar, pelear o explorar son tareas duras... ¿por qué no dejar que un grupo de robots las hagan por ti?

En esta original aventura tomamos el papel de Bolt, un joven que explora antiguas ruinas peleando con enemigos, saltando, trepando... La novedad es que estas acciones las realizan por él los Tokobots, un grupo de pequeños robots que nos siguen en todo momento, y que con un control muy sencillo manejamos como si fueran un solo personaje.

Acompañados por esta curiosa tropa, nos enfrentamos a un desarrollo con mucho ritmo, en el que igual saltamos que peleamos o resolvemos puzzles. La pena es que es lineal y facilito (sólo algún problema de cámara aumenta la dificultad), lo que unido a su simpática estética puede hacerlo parecer infantil. Pero no te dejes engañar: *Tokobot* es entretenido, sea cual sea tu edad.



Los combates con jefes finales abundan en el variado desarrollo. Hay que descubrir sus debilidades.

Bolt investiga el origen de los Tokobots... y los propios robots le ayudan a explorar.

MÁQUINAS **EFECTIVAS**... ¡Y TAN **MONAS**!

Un mínimo de seis Tokobots nos siguen en fila, a los lados o rodeándonos. Pulsando un botón, cambiamos la formación.



1 **EN FORMACIÓN.** Según la formación, realizamos ataques diferentes: girar como una hélice, saltar y caer sobre el enemigo...



2 **MINI-TRANSFORMERS.** A lo largo del juego los Tokobots aprenden a convertirse en grúas, catapultas, robots gigantes...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su desarrollo combina con acierto puzzles, acción, saltos, exploración...

» LO PEOR
Algún problema de cámara y que en general sea facilito y dure más bien poco.

76	**» GRÁFICOS** La simpática estética no compensa la gran sencillez gráfica.
80	**» SONIDO** Algunas melodías son bastante divertidas. Lo demás cumple.
83	**» DIVERSIÓN** Un desarrollo variado y con ritmo garantiza el entretenimiento.
79	**» DURACIÓN** Dura menos de 10 horas y no ofrece alicientes para rejugarlo.
NOTA 81	**Una original aventura que sabe mezclar acción, saltos y puzzles. Lástima que sea facilillo y más bien corto.**



Género
ESTRATEGIA
Desarrollador
TAITO
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
28 DE MARZO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
DESCARGAS
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
WWW.EXITGAME.NET



Rescatar personas en cada nivel es el objetivo del juego.

ESCÁPATE 100 VECES... SI PUEDES

Exit

Si alguien está en peligro ¿llama a Superman? No, llama a Mr. Esc, un experto capaz de salir de cualquier situación.

Un escapista profesional, gente en peligro y 100 niveles para superar. Así se podría resumir el argumento de este curioso juego, aunque en el fondo tiene algo más de "chicha". El objetivo siempre es llevar a la gente atrapada hasta la salida del nivel, y cada uno de los 100 que componen el juego presenta sus propias dificultades: puertas cerradas, zonas electrificadas, llenas de fuego, humo...

Esto nos obliga a estrujarnos el cerebro para averiguar cómo sacarles del nivel, aunque también contamos con la ayuda de la gente que salvamos para que pulsen interruptores, se cuelen por zonas inaccesibles para Mr. Esc, ayuden a mover objetos o carguen con otras personas... El curioso planteamiento de *Exit* se apoya también en un correcto apartado gráfico, aunque su punto fuerte es, sin duda, la "endiablada" dificultad de cada nivel, ya que resolver sus puzzles puede llegar a desesperar. Y si quieres más, se pueden descargar niveles por Internet.



Hay 100 niveles distintos en el juego, aunque desde Internet podemos descargar desafíos nuevos.

LAS HABILIDADES DE UN MAESTRO ESCAPISTA.

Para rescatar a la gente atrapada en cada nivel, Mr. Esc puede recoger objetos como llaves, picos, linternas, cuerdas, extintores... y dar órdenes a otros personajes para que le ayuden en el rescate.



1 **USAR OBJETOS.** Picos, linternas, extintores, cuerdas, escalas, cajas... todo es útil para abrirnos camino en los niveles.



2 **DAR ÓRDENES.** Podemos pedir a los supervivientes que nos ayuden activando interruptores, moviendo objetos...

Mr. Esc es un escapista que se dedica a salvar gente.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El tener que estrujarnos el "coco" para salir de cada uno de los 100 niveles del juego.

» LO PEOR
Precisamente eso, que a veces es tan difícil que llega a desesperar bastante.

74	**» GRÁFICOS** En 2D y bastante sencillos, aunque cumplen bastante bien.
72	**» SONIDO** La música y los efectos no están mal, pero las voces están en inglés.
71	**» DIVERSIÓN** A partir del nivel 15 la dificultad crece... y llega a desesperar.
89	**» DURACIÓN** 100 niveles "diabólicos" más descargas por Internet...
NOTA 77	Si te gustan los puzzles te va a enganchar, pero si no son lo tuyo o te quedas atascado... pásate al Sudoku.

PS2 · ROL DE ACCIÓN · KONAMI · ABRIL · 49,95 €
CASTELLANO · 1 JUGADOR · S.GS.KONAMI-EUROPE.COM/GAME.DO?IDGAME=100

Y's: The Ark of Napishtim



Los combates rebosan acción y podemos saltar, atacar, utilizar hechizos...



En el número 80 analizamos la versión de PS2 de *Y's*, un RPG que nos pone en la piel del caballero Adol, que es transportado a tierra de elfos a través de un vortex en mitad del océano. A partir de ahí se embarcará en una larga aventura en la que no falta la exploración ni los combates en tiempo real (como en los juegos de acción). Las armas y hechizos, los personajes con los que conversar... El juego es idéntico a la versión de PS2, aunque en PSP hay minijuegos exclusivos. Eso sí, ahora hay más tiempos de carga...





GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
74	84	76	86

NOTA 78 — Un juego de rol largo y variado, que tiene en su gran traducción y sus peleas de acción sus mejores bazas.

PSP · ESTRATEGIA-HABILIDAD · YA DISPONIBLE · 49,95 €
CASTELLANO · 1-4 JUGADORES · THQ.COM/GAME.ASP?1230|48024

Worms Open Warfare

Desde los tiempos de PSone hemos disfrutado de estas alocadas luchas por turnos entre equipos de gusanos, usando el arsenal más disparatado de la historia. Ahora debutan en PSP conservando todas sus señas de identidad y añadiendo 30 hilarantes armas, la posibilidad de competir 4 bandos en unos entornos que podemos arrasar, piques Wi-Fi y nuevos desafíos. La guinda a un gran juego pensado para disfrutar en compañía.



Bazookas, Hadokens, metralletas... todo vale para acabar con los gusanos rivales en este divertido juego.

GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
83	84	88	90

NOTA 85 — Un divertido juego que mezcla habilidad, estrategia y humor y que ofrece memorables piques multijugador.

PSP · HABILIDAD/PUZZLE · YA DISPONIBLE · 49,95 € · CASTELLANO
1-2 JUGADORES · WWW.YOURPSP.COM

Lemmings

Otro puzzle mítico que salta a PSP, en el que debemos ayudar a una escapar de pequeños escenarios a una legión de "suicidas" Lemmings, (se caracterizan por avanzar sin miedo hacia delante). Para ello nosotros moveremos un puntero y seleccionaremos "oficios" para cada uno de ellos: excavadores, paracaidistas o que hagan de tope para frenar el avance de sus congéneres. En total, casi 150 puzzles repartidos en 4 niveles de dificultad, que son una delicia gracias a su gran control y la pantalla de PSP.



Debemos ayudar a los Lemmings a encontrar la salida y para ello tendrán que cavar, construir....

GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
84	74	80	81

NOTA 80 — Los *Lemmings* tienen el don de divertir a los más pacientes con sus retos, pero si no es tu caso...

Y ADEMÁS...

PSP · HABILIDAD · PROEIN · 17 DE MARZO · 49,95 €
CASTELLANO · 1-2 JUG. · WWW.PROEIN.COM

Bust A Move Ghost

El clásico juego de las "pompas" se renueva con originales modos de juego, a cual más curioso, como el propio "Ghost" que da título al juego (en el que las pompas no se adhieren hasta que no rebotan en la parte superior de la pantalla). Completan la oferta una nueva selección de puzzles que, sin revolucionar, divierten de lo lindo.



NOTA 73 — Un juego que "engancha" con su sencillez y diversión, a poco que te gusten los puzzles.

PSP · PROEIN · HABILIDAD · YA DISPONIBLE · 44,95 €
CASTELLANO · 1-8 JUG. · WWW.PROEIN.COM

Gottlieb Pinball Classics

Algunas las mesas de pinball más emblemáticas de los años 80, en concreto 15 de la casa Gottlieb, protagonizan este título ideal para los nostálgicos que en su día se dejaron las monedas de 5 duros en los pinballs reales. Cada mesa ofrece 5 vistas disponibles y retos que, una vez superados, desbloquearán otros tableros. Divertido sin más.

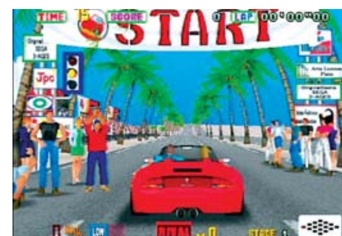


NOTA 70 — Un juego largo, variado y divertido... siempre que los pinballs sean una de tus aficiones.

PS2 · ATARI · VARIOS · YA DISPONIBLE · 34,95 €
CASTELLANO · 1-2 JUG. · WWW.ES.ATARI.COM

Sega Classics Collection

Sega ha recopilado algunos de sus mayores clásicos de los 80 y 90, pero puestos al día, con gráficos 3D. Entre los mitos se encuentran 8 títulos de la talla de *OutRun*, *Space Harrier*, *Golden Axe*, *Columns* o *Virtua Racing*... aunque lo cierto es que el acabado de algunos de ellos no es todo lo bueno que cabría esperar.



NOTA 72 — Beat'em ups, puzzles... un variado título aunque no todos sus juegos divierten igual.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2 y PSP.

¡ESTO SÍ QUE ES **CINE EN CASA** DE VERDAD!

TIPO	**EQUIPO 5.1**
COMPATIBLE	**PS2**
COMPAÑÍA	**LOGITECH**
PRECIO	**499 €**
TELÉFONO	**91 375 33 69**

Logitech Z-5450 Digital

¿Estás buscando un buen equipo 5.1 para disfrutar todavía más de tus juegos y películas favoritas? Pues aquí te presentamos al mejor de su especie.



■ Por diseño y prestaciones es el mejor equipo 5.1... y también el más caro.

Play ¡PERIFÉRICO DEL MES!

» **CONECTIVIDAD.** Hasta 7 fuentes a la vez pueden ser conectadas. De ellas, 3 digitales (dos ópticas y una coaxial) por lo que podréis "enchufarle" casi cualquier dispositivo de audio que tengáis en casa, incluido el PC. Eso sí, más os vale tener un buen puñado de cables porque excepto el necesario para el ordenador, no viene ninguno incluido.

» **POTENCIA.** Descomunal. Sólo se os quedará algo corto en un salón "kilométrico". El enorme subwoofer genera unos atronadores graves y el resto de las frecuencias son reproducidas de forma celestial. El altavoz central reproduce los diálogos de forma cristalina, evitando que sus congéneres le roben protagonismo.

» **AMPLIFICADOR.** Dolby Digital, Dolby Digital Pro Logic II Movie, DTS 96/24, etc. como señales compatibles, certificación THX, 5 efectos de sonido para añadir a ciertos tipos de señal, nivelación de volumen por separado...en fin, todo lo que un "no profesional" del sonido puede desear en su equipo. Una maravilla que saca el máximo partido y calidad posible a todo lo que escuchemos.

» **ACABADO Y MATERIALES.** No es el enorme subwoofer de madera de altísima calidad, ni el mando a distancia, ni el bonito decodificador con led digital iluminado, ni siquiera el tamaño y diseño de los altavoces, sino el hecho de que los satélites traseros sean inalámbricos lo que más llama la atención. Sólo enchúfalos a la red y listos. Un detalle más en un apartado en el que el equipo ya luce a un enorme nivel por sí mismo. Las instrucciones, además, son bastante claras y el montaje de los más sencillos que hemos visto.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
El mejor equipo 5.1 que ha pasado por nuestras manos con diferencia. Eso sí, la calidad hay que pagarla...



[Y ADEMÁS]

PSP | 14,95 € | LOGIC 3 | 91 144 06 60

» Auriculares y control remoto

Unos auriculares que ofrecen lo mismo que los que vienen con el pack de la consola, pero en otro color y diseño. Permite controlar ciertas funciones desde el "mando a distancia", pero no suena igual. Las altas frecuencias se reproducen con menos claridad y son algo más incómodos que los que incluye la consola, por las cubiertas de los auriculares. Eso sí, si has roto/perdido los "originales", es una interesante opción. Si no, no merece la pena que los cambies.

» **VALORACIÓN: REGULAR**

PSP | 19,95 € | LOGIC 3 | 91 144 06 60

» PSP Solution Pack



Logic 3 nos presenta otro práctico pack con multitud de soluciones para PSP. Incluye una funda protectora de silicona, cable USB de carga y de datos, adaptador para coche, protector de pantalla transparente y cuatro cajas de plástico para UMD. No está mal, aunque no es barato.

VALORACIÓN: BUENA

PSP | 29,99 € | LOGITECH | 91 375 33 69

» PlayGear Street



Logitech nos presenta una "funda-bandolera" que se puede colgar de 3 formas distintas y en la que cabe bien protegida una PSP, tarjetas de memoria y UMD. Es pesada y algo aparatosa, pero resiste todo tipo de golpes (ofrece 2 años de garantía).

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

¿QUIERES DISFRUTAR DE TU **PSP EN LA TELE?**

PSP TV Adaptor

TIPO	**ADAPTADOR TV**
COMPATIBLE	**PSP**
COMPAÑÍA	**BLAZE**
PRECIO	**89,90 €**
TELÉFONO	**91 144 06 60**

Desde que salió PSP, son muchos los que buscan la forma de conectarla a la tele y disfrutar "a lo grande" de sus juegos y películas. Aquí tienes una propuesta.



FUNCIONES. Mediante un sencillo sistema de espejos, traslada la imagen de la pantalla de la PSP a la televisión, ya sea juego o película.

INSTALACIÓN. Basta con acoplar el adaptador a la pantalla de la PSP mediante unas sencillas patillas y conectar el audio y la toma de corriente a la consola. Luego, conectar el cable que viene con el adaptador al euroconector (también se puede usar el cable compuesto) a la televisión y listo. Eso sí, hay que conectarle la batería de la PSP para que funcionen ambas cosas y "chupe" de ahí.

EXTRAS. Dispone de una rueda para enfocar la imagen y otra para ajustar el brillo y el contraste, aunque no se consigue la calidad esperada. Se nota mucho en televisiones grandes (del tipo que sean), ya que lo que vemos en realidad es un reflejo de la pantalla de PSP, con bordes y todo.

MATERIALES. Todo está realizado en plástico, y además el diseño es bastante "incómodo", ya que para jugar hay que seguir manejando los controles de la PSP y, dado que el adaptador pesa (y mucho) más de un lado que del otro, a veces da la sensación de "vencerse".

■ El adaptador tapa la pantalla por completo una vez montado.

» **VALORACIÓN: REGULAR**

Buena propuesta que no termina de acertar debido a la escasa calidad de imagen que ofrece y a su alto precio.

POTENCIA TODAVÍA MÁS **EL SONIDO** DE TU PSP

Thrustmaster 2 in 1 Sound System

TIPO	**ALTAVOCES**
COMPATIBLE	**PSP**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**49,90 €**
TELÉFONO	**91 144 06 60**

Si usas tu PSP como reproductor de música y vídeo, no te pierdas estos altavoces.

INSTALACIÓN. Sólo hay que desplegar el soporte y "dejar caer" sobre él la consola. Un cable por aquí y otro por allá y listo. Sencillísimo.

DISEÑO. Los pocos controles que incorpora, el diseño supercompacto y el hecho de que se puedan separar los altavoces de la base central son todo un acierto. No es espectacular pero sí bastante resultón.

UTILIDAD. Sólo sirve para escuchar las películas o MP3, pues no es posible usar la consola para jugar mientras está conectada a la base. Funciona con pilas recargables (que incluye) o el adaptador a la red de la propia PSP.

FUNCIONAMIENTO. A pesar de su diminuto tamaño, los altavoces independientes producen un sonido de una calidad aceptable. Más útiles para películas que para escuchar música debido a su reducida potencia.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Buen diseño, aceptable calidad de sonido y un gran precio. Recomendable si usas tu PSP como reproductor.



■ Así de atractivo queda el "conjunto" formado por estos altavoces con una PSP.

NUESTROS FAVORITOS

» PISTOLAS



PS099L LÁSER BLASTER 1
» LOGIC 3 » 39,95 €
La más completa: pedal, retroceso, conector USB y normal, mira láser...



G-CON 2 2
» NAMCO » 35 €
Una pistola de gran precisión, USB, pero no funciona con todos los juegos.



BERETTA 92FS 3
» THRUSTMASTER » 60 €
Precisa, cómoda y compatible con TV de 100 Hz. Eso sí, es un poco cara.

» PADS

1 **DUAL SHOCK 2**
» SONY » 29,95 €
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.

2 **ADVANCE ANALOG**
» JOYTECH » 19,95 €
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.

3 **TRIGGER GAME PAD**
» THRUSTMASTER » 30 €
Un mando inalámbrico que ofrece grandes prestaciones por poco dinero.

» VOLANTES



GT FORCE PRO 1
» LOGITECH » 139,95 €
Si te gusta conducir, no dudes en gastarte algo más en este volante.



ENZO FERRARI FORCE GT 2
» THRUSTMASTER » 99,95 €
Un gran volante con Force Feedback y calidad en todos los aspectos.



SPEEDSTER 3 ED. F. ALONSO 3
» FANATEC » 79,95 €
Esta edición de Alonso ofrece una relación calidad-precio muy buena.

» ALTAVOCES

1 **LOGITECH 5.1 Z-5450**
» LOGITECH » 499,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.

2 **INSPIRE 5.1 GD 580**
» CREATIVE » 199,95 €
Materiales de calidad, buen diseño y una gran relación calidad-precio.

3 **INSPIRE 5.1 5500D**
» CREATIVE » 199 €
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

» LO MEJOR PARA PSP



PLAYGEAR POCKET 1
» LOGITECH » 19,95 €
Es la funda para PSP que más nos ha gustado, por diseño y prestaciones.



DISCO DURO 4 GB + BATERÍA X2 2
» ARDISTEL » 269,95 €
Es un pack muy caro, sí, pero aseguramos que merece la pena.

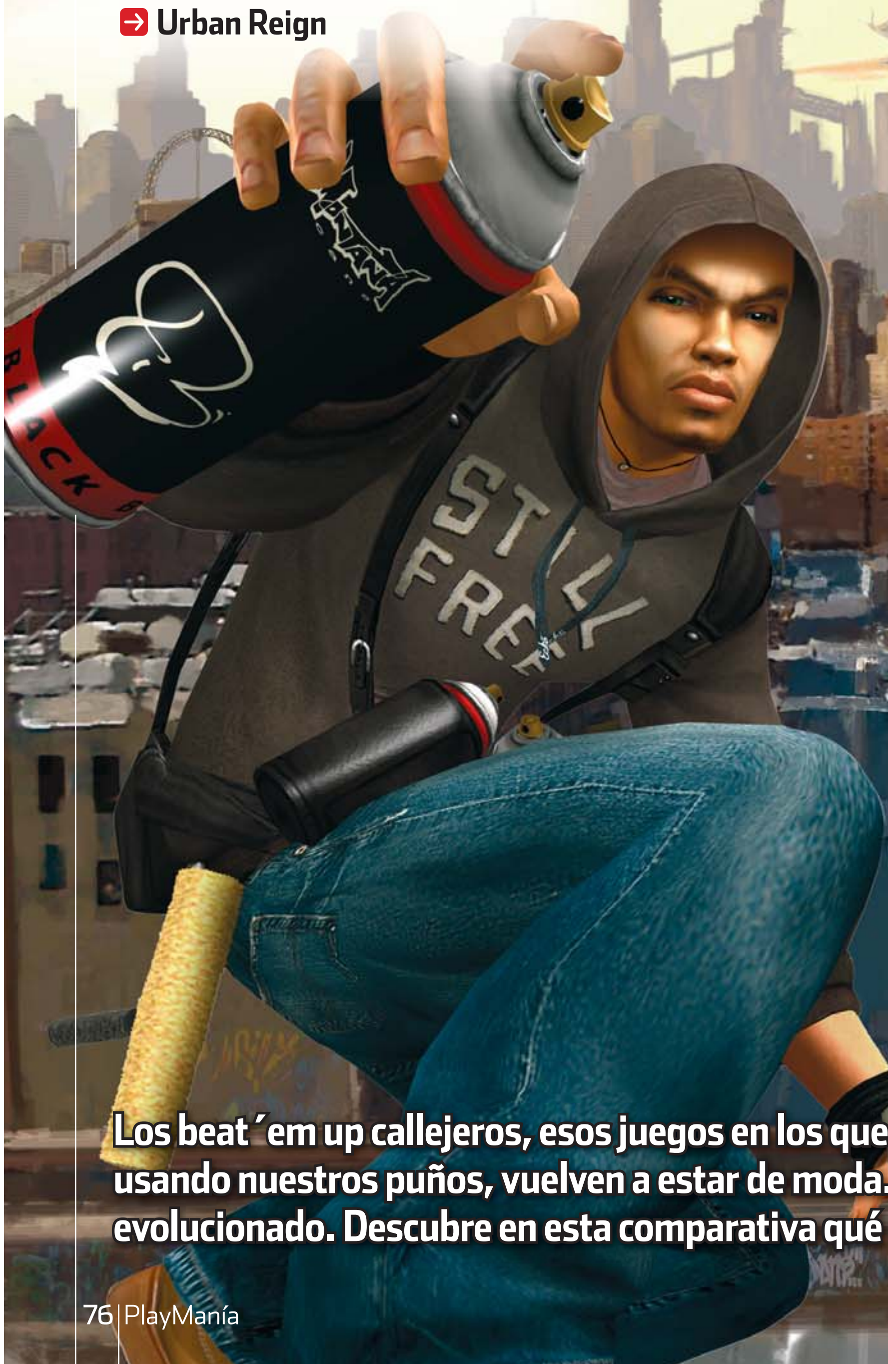


ALTAVOCES SOUND SYSTEM 3
» LOGIC 3 » 79,95 €
Pon tu PSP a todo volumen con el mejor soporte con altavoces.

¡DOMINA LAS CALLES A PUÑETAZO LIMPIO!

BEAT´EM UP CALLEJEROS

- Beat Down Fists of Vengeance
- Crime Life Gang Wars
- Final Fight Streetwise
- Marc Ecko's Getting Up
- The Warriors
- Urban Reign



Los beat´em up callejeros, esos juegos en los que nos enfrentábamos contra múltiples enemigos usando nuestros puños, vuelven a estar de moda. Pero los tiempos cambian y el género ha evolucionado. Descubre en esta comparativa qué ofrecen y quién es el nuevo rey de las calles.



FORMA TU PROPIA BANDA Y **DOMINA LAS CALLES**

BEAT DOWN FISTS OF VENGEANCE



Género **ACCIÓN**
Compañía **CAPCOM**
Precio **44,95 €**
Textos **CASTELLANO**
Voces **INGLÉS**
Jugadores **1**
Modo Online **NO**

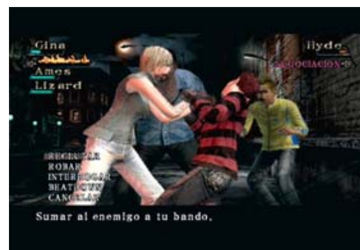
■ Puedes elegir entre cinco protagonistas, cada uno con habilidades distintas.

Tus jefes mafiosos te han traicionado y han puesto a toda la ciudad en tu contra. Prepárate para ajustarle las cuentas a toda esa gentuza...

DESARROLLO Y SISTEMA DE COMBATE. 5 mafiosos son traicionados por su banda y deberán buscar venganza cumpliendo misiones principales y secundarias con libertad de acción. Eso sí, la mayoría se reducen a patear los escenarios buscando "camorra", bien en forma de peleas multitudinarias (con o sin aliados), bien en combates tipo "versus". Podremos aprender nuevos ataques y usar todo tipo de armas. Además, podremos intimidar a la gente, robarles, obligarles a que se unan a nuestro grupo, etc.



■ Hay peleas multitudinarias, pero también combates "uno contra uno".



APARTADO TÉCNICO. Aporta detalles originales, como que nuestro cuerpo se llene de moratones en tiempo real a medida que "cobramos", y la posibilidad de cambiarnos de ropa para que no nos reconozcan. Eso sí, gráficamente tiene detalles mejorables, empezando por la gestión de la cámara, que nos dejará bastante "vendidos".

OPCIONES Y DURACIÓN. La aventura dura unas 60 horas y ofrece muchos finales distintos. Lástima que el desarrollo termine haciéndose monótono por la escasa variedad de las misiones. Además, no se puede jugar a dobles, algo que le habría hecho ganar más puntos.

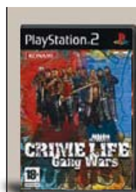


» VALORACIÓN: BIEN
Un juego de acción de discreta factura técnica pero con buenas ideas. Lástima que acabe haciéndose monótono.



DEFIENDE TU TERRITORIO Y CONQUISTA OTROS

CRIME LIFE GANG WARS



Género **ACCIÓN**
Compañía **KONAMI**
Precio **49,95 €**
Textos **CASTELLANO**
Voces **INGLÉS**
Jugadores **1**
Modo Online **NO**

■ Eres un duro pandillero que debe proteger su territorio de los ataques de otras bandas.

Tu barrio es tu vida y por ello no consentirás que ninguna banda rival te falte al respeto entrando en tu territorio sin pedirte permiso, ¿verdad?

DESARROLLO Y SISTEMA DE COMBATE. Asumiendo el papel de un durísimo pandillero debemos defender nuestro territorio del ataque de las bandas rivales, además de atacar otros barrios y realizar otro tipo de tareas al margen de la ley. Para ello, usaremos sobre todo nuestros puños en las multitudinarias peleas, además de algunas armas. Un desarrollo que no decepcionará a los acérrimos del género, a pesar de que termina siendo repetitivo y de que su sistema de combate es limitado en comparación con otros juegos.



■ Ademas de repartir "estopa", hay que realizar tareas al margen de la ley. Mucho ojo con la poli.



APARTADO TÉCNICO. Sin duda, es el punto más flojo de todo el juego. La cámara fracasa estrepitosamente y ni los modelos de los personajes ni los escenarios son precisamente para "lanzar cohetes". Al menos, la banda sonora sí que está a la altura.

OPCIONES Y DURACIÓN. A pesar de no tener opción de jugar con un amigo (algo que se agradece mucho en este tipo de juegos), *Crime Life* ofrece una duración considerable. Una pena que su desarrollo sea el más simple y repetitivo de todos.



» VALORACIÓN: REGULAR
Sólo los incondicionales del género disfrutarán con estas peleas entre bandas tan "simplonas" y poco espectaculares.





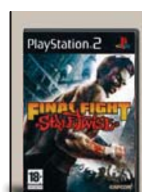
RECOMENDADO Play CALIDAD/PRECIO

UN **BEAT´EM UP** CLÁSICO QUE SE **RENUEVA**

FINAL FIGHT STREETWISE



Género	ACCIÓN
Compañía	CAPCOM
Precio	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	1-2
Modo Online	NO



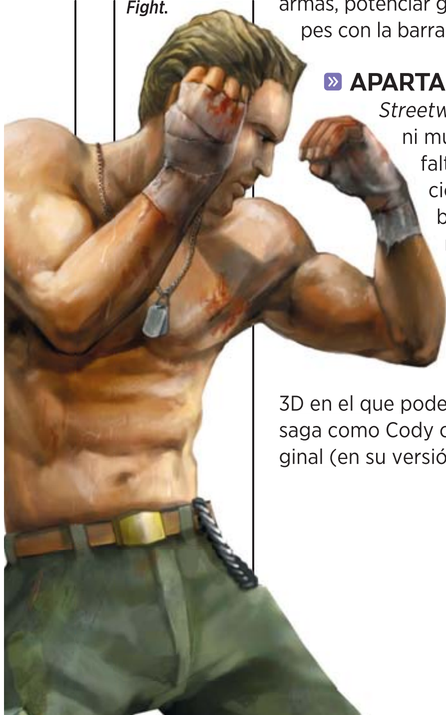
Tu hermano Cody ha desaparecido y tú no vas a parar hasta encontrarle... aunque para ello tengas que poner "patas arriba" toda la ciudad.

DESARROLLO Y SISTEMA DE COMBATE. En el papel de Kyle, deberemos buscar a su hermano Cody (uno de los "protas" del *FF* original) moviéndonos con libertad por la ciudad y cumpliendo misiones principales y secundarias. La mayoría tienen que ver con repartir "estopa", aunque también encontraremos toques "aventureros" y minijuegos. El sistema de combate es muy completo: podremos mejorar a Kyle, usar armas, potenciar golpes con la barra de "tensión", pelear con aliados, etc.



Cumpliremos variadas misiones con gran libertad por los 4 distritos de Metro City.





Kyle es el "prota" de esta revisión del clásico *Final Fight*.

APARTADO TÉCNICO. Visualmente, *Final Fight Streetwise* cumple con corrección, aunque no es ni mucho menos perfecto. De hecho, se echa en falta más detalle en general, y algunas animaciones son bastante mejorables. Eso sí, la banda sonora es muy potente (hip hop y metal) con grupos como Slipknot o Soulfly.

OPCIONES Y DURACIÓN. Además de la aventura principal, *Final Fight Streetwise* ofrece un modo Arcade para 1 ó 2 jugadores (un beat´em up en 3D en el que podemos manejar a personajes clásicos de la saga como Cody o Haggar) y extras como el *Final Fight* original (en su versión recreativa) o vídeos musicales.

VALORACIÓN: MUY BIEN

Pese a tener poco que ver con el clásico, su variado desarrollo divertirá a los fanáticos de los beat´em up callejeros.

LUCHA CONTRA LA INJUSTICIA... CON **GRAFFITIS**

MARC ECKO'S GETTING UP



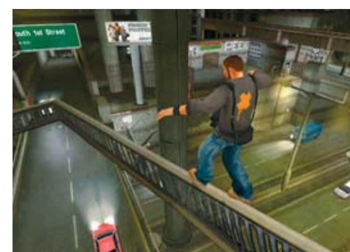
Género	ACCIÓN
Compañía	ATARI
Precio	59,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	1
Modo Online	NO

En una ciudad oprimida por un corrupto poder establecido, un joven rebelde buscará convertirse en una leyenda del graffiti. ¿Le echas una mano?

DESARROLLO Y SISTEMA DE COMBATE. Trane es un joven graffitero que busca convertirse en un leyenda de este arte urbano en una ciudad oprimida. Habrá que realizar un montón de graffitis, además de ser ágiles saltando y trepando para alcanzar las zonas altas y usar los puños y todo tipo de armas improvisadas para hacer frente a las bandas rivales y a las corruptas fuerzas de seguridad. El sistema de control es muy preciso, y realizar los combos, presas o fintas para esquivar es una delicia.



Además de pelear, tendremos que realizar multitud de graffitis en las misiones.





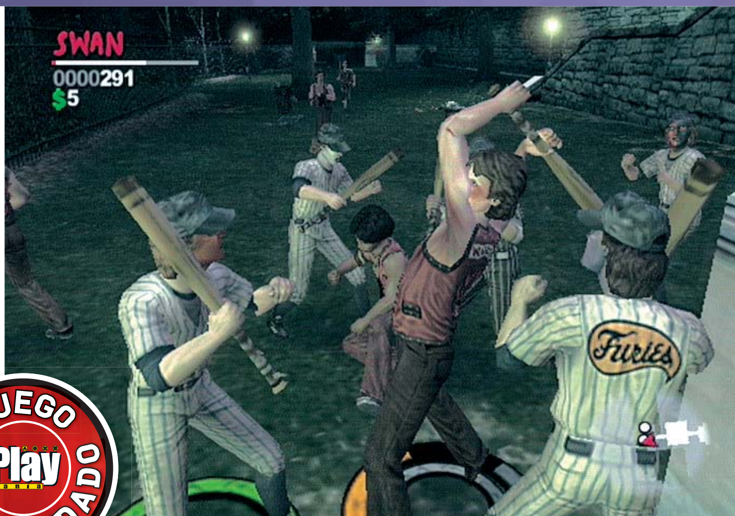
Trane es un joven rebelde que lucha contra un sistema opresor con sus graffitis.

APARTADO TÉCNICO. Muy sólido, tanto los detallados entornos urbanos como los modelos de los personajes y sus animaciones (aunque muchos enemigos se repiten). Además, las técnicas para realizar graffitis están muy bien recreadas. Una banda sonora muy "hiphopera" y el gran trabajo del DJ Jotamayúscula doblando a Trane son la guinda para un titulo muy "auténtico".

OPCIONES Y DURACIÓN. Sus 20 fases ofrecen muchas tareas secundarias, que otorgan al desarrollo un aliciente extra. Algo digno de agradecer, ya que *Marc Ecko´s Getting Up* no tiene modos multijugador ni demasiadas opciones de "replay".

VALORACIÓN: MUY BIEN

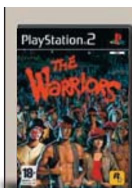
Un desarrollo muy variado para un sólido juego que recrea como pocos la cultura del graffiti y del hip hop.





PELEAS CALLEJERAS CON SABOR A **PELI DE CULTO**

THE WARRIORS



Género
ACCIÓN
Compañía
ROCKSTAR
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1-2
Modo Online
NO

Swan es un lugarteniente de los Warriors. Controlamos a un total de 9 pandilleros, según la fase.

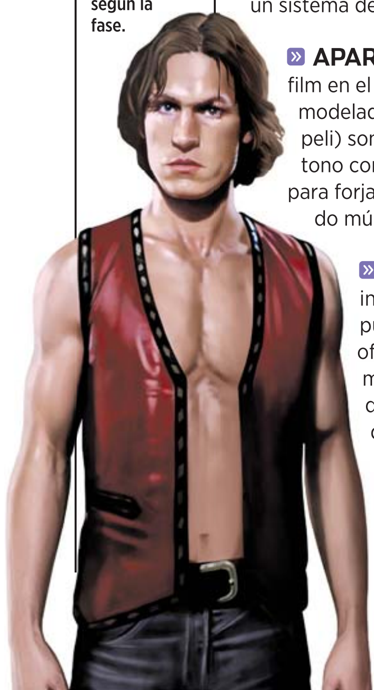
Nueva York, 1979. Las calles son un campo de batalla y sólo los Warriors podrán sobrevivir ante las bandas rivales que acechan en la noche...

DESARROLLO Y SISTEMA DE COMBATE. En cada fase manejamos a un Warrior y en la mayoría estamos acompañados de distintos aliados a los que podemos dar sencillas órdenes. Además de este componente táctico, en algunas misiones hay infiltración, huidas, opción de robar para ganar "pasta", realizar grafittis, etc. Pero lo que se impone en este variado desarrollo son las multitudinarias peleas contra las bandas rivales, muy fieles a la película y que resultan divertidísimas gracias a un sistema de combate repleto de posibilidades.



Basado en la película homónima, es un beat´em up muy variado y entretenido.





APARTADO TÉCNICO. Oscuro y "sucio" como el film en el que se inspira. Los amplios escenarios y el fiel modelado de los personajes (son idénticos a los de la peli) son todo un acierto. Pero no sólo la estética está a tono con el film. También el apartado sonoro es clave para forjar la magistral ambientación que tiene, incluyendo música y voces de gran parte del reparto original.

OPCIONES Y DURACIÓN. Sus 23 fases incluyen tareas principales y secundarias y se pueden jugar de forma cooperativa. También ofrece 40 retos sueltos, un modo batalla con minijuegos para 1 ó 2 jugadores, varios niveles de dificultad y un beat´em up de desarrollo 2D que es un guiño al clásico *Double Dragon.*

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Por variedad, ambientación, duración y capacidad de divertir, *The Warriors* es el mejor beat´em up de esta época.



LA LEY DE LA CALLE ES **LA LEY DEL MÁS FUERTE**

URBAN REIGN



Género
ACCIÓN
Compañía
NAMCO
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1-4
Modo Online
NO

Brad Hawk es el prota, aunque podemos pelear con otros 60 luchadores, incluso algunos de *Tekken*.

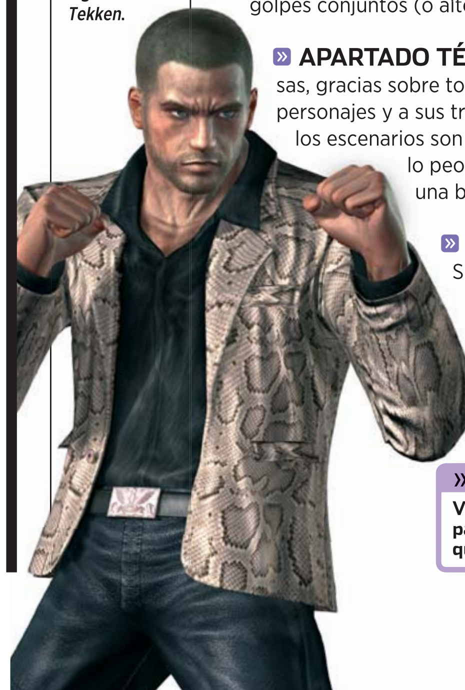
Las bandas callejeras no dejan de pelearse entre ellas y tú vas a ser el encargado de poner paz... usando la fuerza de tus puños, claro.

DESARROLLO Y SISTEMA DE COMBATE. En *Urban Reign* encarnamos a Brad Hawk, un matón que es contratado por una mafia para que acabe con las disputas entre bandas callejeras. Para lograrlo nos esperan 100 misiones en forma de combates contra grupos de pandilleros en escenarios cerrados. Un desarrollo algo limitado por repetitivo, aunque el sencillo sistema de combate tiene miga: podremos aprender nuevos golpes, usar armas, luchar junto a un aliado y realizar con él golpes conjuntos (o alternar su control), etc.



Ofrece vistosas peleas en escenarios cerrados bajo un sencillo sistema de control.





APARTADO TÉCNICO. Las peleas resultan vistosas, gracias sobre todo a los sólidos modelos de los personajes y a sus trabajadas animaciones. En cambio, los escenarios son bastante "sosetes". Pero sin duda lo peor es el apartado del sonido, con una banda sonora bastante machacona.

OPCIONES Y DURACIÓN. Sus 100 misiones dan para mucho, a lo que hay que sumar el divertido modo multijugador, con peleas para 4 jugadores. Además, esconde extras como la posibilidad de desbloquear hasta 60 luchadores distintos.

» VALORACIÓN: MUY BIEN

Vistosos combates en los que pueden participar hasta 4 jugadores. Lástima que el desarrollo se vuelva repetitivo.

» CONCLUSIONES

Estos seis juegos son los beat´em up callejeros más potentes del momento, y cada uno ofrece sus propios argumentos para triunfar en nuestro ranking. Después de haber derrotado a todos los pandilleros de la ciudad, aquí tenéis los resultados de esta reñida pelea.



El primer puesto de nuestro ranking es sin duda alguna para *The Warriors.* Pensamos que es el juego que mejor ha sabido hacer evolucionar el género. Gracias a su espectaculares peleas llenas de posibilidades, su sobresaliente ambientación y su variado desarrollo (en el que no sólo hay acción, sino también sigilo, minijuegos, saltos, componente táctico, etc.), es el justo ganador de la comparativa. En segundo lugar se sitúa *Marc Ecko´s Getting Up*, un beat´em up tan variado que es casi una aventura de acción, aunque no es muy largo y le faltan opciones multijugador. Por detrás, a cierta distancia, están *Final Fight Streetwise* y *Urban Reign*, dos títulos de inferior calidad con respecto a los ganadores aunque con argumentos suficientes para entretener a los fanáticos del género, como pueden ser buenas opciones multijugador o un sistema de combate plagado de alternativas.
El quinto puesto lo ocupa *Beat Down Fists of Vengeance,* un beat´em up que ofrece ideas muy interesantes, pero arruinadas por un limitado apartado técnico y un desarrollo que se vuelve monótono. Estos dos importantes defectos también los presenta *Crime Life Gang Wars*, pero a lo bestia. Por eso ocupa el último lugar del ranking y sólo se lo podemos recomendar a los más incondicionales que ya hayan disfrutado de los otros títulos.

	CARACTERÍSTICAS GENERALES										CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						
	Número de protagonistas	Más personajes controlables	Tipo de desarrollo	Número de niveles	Modos secundarios	Nº Jugadores modo princ.	Nº Jugadores modos secun.	Duración	Extras	VALORACIÓN	Escenarios	Personajes	Animaciones	Secuencias de vídeo	Banda Sonora	Efectos de Sonido	VALORACIÓN
Beat Down Fists of Vengeance	5	No	Ciudad abierta	--	No	1	--	MB	B	B	B	MB	B	R	B	B	B
Crime Life Gang Wars	1	No	Ciudad abierta	--	No	1	--	MB	B	B	R	M	R	R	MB	B	R
Final Fight Streetwise	1	4	Ciudad abierta	--	2	1	1-2	MB	MB	MB	B	B	R	B	MB	MB	B
Marc Ecko's Getting Up	1	No	Niveles	20	No	1	--	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
The Warriors	9	+ de 100	Niveles	23	4	1-2	1-2	E	E	E	MB	E	E	E	E	MB	E
Urban Reign	1	60	Niveles	100	1	1	1-4	MB	B	MB	B	MB	MB	B	R	B	B

	SISTEMA DE COMBATE							COMPONENTES DE JUEGO								
	Botones de ataque	Botones de defensa	Armas	Movimientos Especiales	Variedad de golpes	Control	VALORACIÓN	Acción	Saltos	Sigilo	Minijuegos	Hacer graffitis	Componente Táctico	Evolución del personaje	VALORACIÓN	TOTAL
Beat Down Fists of Vengeance	3	1	Sí	Sí	B	B	B	Alto	Nulo	Bajo	Bajo	No	Medio	Medio	B	B
Crime Life Gang Wars	3	1	Sí	Sí	R	R	R	Alto	Nulo	Nulo	Bajo	Sí	Nulo	Bajo	R	R
Final Fight Streetwise	3	1	Sí	Sí	MB	MB	MB	Alto	Nulo	Nulo	Alto	No	Nulo	Alto	MB	MB
Marc Ecko's Getting Up	3	2	Sí	Sí	MB	E	E	Medio	Medio	Bajo	Medio	Sí	Nulo	Medio	MB	MB
The Warriors	4	2	Sí	Sí	MB	E	E	Alto	Bajo	Medio	Medio	Sí	Alto	Bajo	E	E
Urban Reign	3	1	Sí	Sí	B	E	MB	Alto	Nulo	Nulo	Nulo	No	Medio	Medio	B	B

» CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Este otro sello indica el ganador de la comparativa en lo que se refiere a relación calidad y precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y dan una idea de la duración y variedad del mismo.
Número de protagonistas: El número de personajes que podemos manejar en los modos de juego principales.
Más personajes controlables: Otros personajes disponibles en los distintos modos cuando los desbloqueemos.
Tipo de desarrollo: Si nos podemos mover libremente por la ciudad o por el contrario el desarrollo es una sucesión de niveles "cerrados".
Extras: Los "desbloqueables" que ofrece, como canciones, más personajes...

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Calidad de los apartados técnicos.
Personajes: Evaluamos tanto el detalle como el diseño de los personajes.
Escenarios: Lo mismo, pero aplicado a los escenarios del juego.

SISTEMA DE COMBATE

Evaluamos el sistema de combate.
Armas: Si el juego ofrece la posibilidad de usar armas de cualquier tipo.
Movimientos especiales: Si en las peleas podemos hacer uso de golpes especiales, como movimientos finales, golpes combinados con otros personajes, ataques imparables, etc.

COMPONENTES DE JUEGO

Importancia en el desarrollo de cada uno de los componentes enumerados.
Sigilo: En qué medida el juego nos permite usar técnicas para pasar desapercibidos y evitar los combates.
Minijuegos: Si el desarrollo ofrece minijuegos de cualquier tipo (dardos, pulsos, etc.) o hay que realizarlos para cumplir ciertas tareas (como robar, abrir cerraduras, hacer graffitis...)
Componente táctico: Si en las peleas podemos combatir con aliados, o incluso darles sencillas órdenes.
Evolución de personajes: Si los personajes pueden mejorar de alguna forma.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Historias de Eternia

Hola playmaníacos. Me encantan los juegos de rol y me gustaría que me recomendarais alguno para PSP. He oído hablar de *Tales of Eternia*. ¿Creéis que vale la pena?
@ Miguel Ángel Montes Moreno
Aunque PSP lleva poco tiempo en el mercado, ya empiezan a aparecer juegos de rol, más o menos interesantes.


Tales of Eternia es un buen juego de rol para PSP, aunque está en inglés.

Uno de los mejores es, efectivamente, *Tales of Eternia,* que reúne todos los ingredientes de un buen juego de rol de acción, con un desarrollo fluido, gráficos muy llamativos y una duración más que aceptable para un juego de este estilo. El único inconveniente es que necesitarás saber algo de inglés si quieres enterarte de la historia: no está traducido. La mejor alternativa en castellano es *Key of Heaven*, que analizamos en este número.

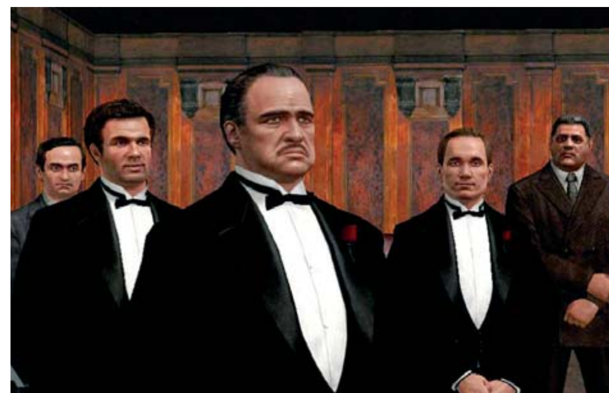
Elección complicada

Hola jugones. Cuando acaben los exámenes de febrero voy a invertir unos eurillos en comprarme un juego, pero dudo entre *God of War* y *Shadow of the Colossus.* ¿Con cuál os quedaríais vosotros?
@ Elena Martínez
Los dos. Son juegos geniales, aventuras sorprendentes y de mucha calidad. Pero si tenemos en cuenta que *God of War* cuesta la mitad, 30 euros... Cómprate ahora *God of War* y cuando puedas, *Shadow of the Colossus*, una aventura original y bellísima. Es el típico juego "diferente", que deja huella y que recordarás durante mucho tiempo.

La mejor guerra

¿Cuál de los juegos que saldrán en septiembre es mejor, *Commandos Strike Force* o *SOCOM 3: U.S. Navy SEALS*?
@ Álvaro Pérez Allegue
¿Septiembre? De septiembre nada, *Commandos* saldrá a mediados de marzo y *SOCOM 3* a finales de abril. Los dos son juegos con buenas dosis de acción, sigilo y estrategia. Las principales diferencias están en que *Commandos* se desarrolla durante la II Guerra Mundial y utiliza casi siempre la vista en primera persona. En cambio *SOCOM 3* es en tercera persona, está ambientado en la guerra moderna y podemos dar órdenes a un equipo. Quizás el factor determinante sea el modo Online, donde *SOCOM* aventaja en a cualquier título de PS2.


SOCOM 3 aventaja a cualquier otro juego de acción en su potente online.


El videojuego de *El Padrino* es una fiel recreación de las películas.

Ciberfamilia Corleone

Soy muy aficionada a las películas de "El Padrino" y me preguntaba si el juego seguirá el mismo guión.
@ Susana Díez Merino
Ojalá todas las adaptaciones del cine fuesen como la que ha hecho EA con El Padrino. El tremendo cuidado con el que se han reproducido los actores, el respeto por la trama, la banda sonora original y un soberbio doblaje al español harán que te sientas como un miembro más de la familia Corleone. Sin duda, está al nivel de las películas.

Sam Fisher por Snake

Hola playmaníacos. Me he pasado todos los *MGS* varias veces... ¿Qué otros juegos del mismo género me aconsejáis?
@ Robert Vega
Hasta que llegue *MGS3 Subsistence*, que incluye un modo multijugador online, podrías probar con *Splinter Cell: Chaos Theory*, que sigue la misma línea de los *MG*, aunque trata el tema del sigilo y la infiltración desde un punto de vista aún más realista. Es un juego más "cerebral" que *Metal Gear*, pero por 20 euros deberías probarlo.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

PS3: ¿la mejor de la nueva generación?

Hola playmaníacos. Me gustaría saber si PS3 va a ser realmente superior a las nuevas consolas, como la 360 o la Revolution de Nintendo. ¿Cuáles son sus especificaciones más importantes? ¿En qué supera a sus rivales?
@ Jorge Vidal Gutiérrez
Lo importante para valorar una consola no son los datos, la potencia de cálculo, el número de polígonos, ni los megahercios a los que pueda funcionar. Eso está muy bien para ingenieros. Lo que nos tiene que importar a nosotros, los jugadores, son los juegos. Por suerte, parece que PS3 no va a tener problemas en este aspecto. Sin embargo, sí tienes razón en que hay algunas especificaciones técnicas que la sitúan, a priori, por encima de sus rivales. La principal es que incluirá un lector de discos Blu-Ray, uno de los formatos de alta resolución que sustituirá al DVD. Además tendrá conexión inalámbrica Wi-Fi y Bluetooth para los mandos (vamos, nada de cables). Se podrá conectar a PSP, será compatible con PS2, podremos ver fotos... Mira el reportaje de este número y flipa.



PS3 promete revolucionar el mercado, aunque a la hora de la verdad lo que importa son los juegos.



■ *Dragon Quest* es la mejor alternativa a *Final Fantasy*. Es más, para muchos es muy superior a los *FF*...

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Para cuántos juegos vale la pistola PS099L? ¿Ha salido alguno recientemente?

@ Rubén Vela

Ese modelo es compatible con todos los juegos de pistola. Desde *Crisis Zone* no ha salido nada.

¿Saldrá otro *Midnight Club*?

@ Lorena Olmo Luna

No se ha anunciado nada, aunque la versión Platinum del último (*DUB Edition Remix*) incluirá una ciudad inédita y coches nuevos.

¿Saldrá *The Movies* para PS2?

@ Aidan Tomé Martín

No, se canceló el proyecto.

¿Han sacado algún juego de "parkour" para PS2 o PSP?

@ Jorge Valle Hurtado

Free Running es el único juego anunciado basado en ese fenómeno urbano. Es para PSP y no hay fecha.

Alternativa a *Final Fantasy*

Me gustaría saber qué debo hacer para jugar a *Final Fantasy XI* ya que no puedo esperar ni a *KHII* ni a *FFXII*. ¿La versión en inglés del juego es compatible con mi consola PAL?

@ Aarón Morán Aparicio

La única forma de jugar a *FF XI* es con una PS2 americana del modelo antiguo, un adaptador de red y el disco duro interno oficial que trae preinstalado el juego (no es compatible PAL). La broma te puede salir por un ojo de la cara y no creemos que valga la pena un gasto tan grande teniendo en cuenta que *Dragon Quest*, un título marca Square hasta ahora inédito en España, aterrizará en abril y combinará todos los rasgos del mejor rol, con más de 100 horas de intenso juego que saciarán con creces tu hambre de aventuras.

Buscando a Riku

Hola playmaníacos. Soy un fanático de los *Kingdom Hearts* y quería saber si en *Kingdom Hearts II* saldrá Riku, porque al final de *KH* ya no se sabe nada de él. ¿Sabéis qué pasó con Riku?

@ Christopher Salmon

El argumento del primer *KH* es digno de un culebrón televisivo por la cantidad de giros que da a lo largo de la historia. Riku, compañero de Sora y Kairi, tras sus devaneos con los villanos quedó encerrado en el Reino de los Corazones al final de la aventura, a esperas de que Sora le rescate para reencontrarse con Kairi. Como nuestra intención no es chafaros parte del argumento de *KH II* sólo os diremos que Riku sí saldrá en el juego, algo que los fans de este carismático personaje agradecerán de buen grado.



■ Riku, uno de los personajes de *Kingdom Hearts*, volverá a aparecer en la secuela.

De la consola al cine

Hola playmaníacos. Me han dicho que van a sacar pelis de *Prince of Persia*, de *God of War* y de *Devil May Cry*. ¿Es verdad? ¿Van a sacar alguna peli sobre algún videojuego durante los próximos años?

@ Raúl Bauzá Illán

El mejor ejemplo del estado de madurez a la que han llegado los videojuegos es el interés mostrado en los últimos años por la industria del cine versionando títulos tan populares como *Tomb Raider* y *Resident Evil*. Los tres títulos que comentas han cedido sus derechos para realizar una película pero aún no hay fecha. El estreno más destacable en los próximos meses es "Silent Hill" de Sony Pictures, basada en la terrorífica aventura de Konami.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Cuál sería el precio justo de PlayStation 3?

Todos tenemos claro que no debería ser muy cara, aún así, somos bastante realistas...

Como máximo el de salida de PS2

José Luis Otero Ferrer.

"Aunque sea una consola de nueva generación, sigue siendo una máquina de ocio y entretenimiento. Si Sony quiere vender, debe tener un precio medio, quizás 400€, como el precio de salida de PS2, o incluso un poco menos, si quiere arrasar en ventas, debido a que cuando aparezca PS3, Xbox 360 ya tendrá algunas ofertas".

Si no tienes pasta, a esperar...

Daniel Bermejo

"Será 300 euros o más, porque va a ser la mejor consola del momento. Aunque eso no favorecerá a los que tenemos menos pasta, que tendremos que esperar mucho hasta que la rebajen".

Su calidad marca.

Agente 47

"Debido a la gran calidad gráfica de PS3, yo creo que debería salir de 400€ a 600€ como máximo, o como la PS2 cuando salió y si al cabo de 5 años sacan la PS3 Slim mucho mejor :D".

Deberían sacar una barata.

José Manuel Sánchez

Creo que tendrían que hacer como con la Xbox 360: sacar una barata de 200€ y otra mas cara de 400€ para que la gente pueda optar por una PlayStation 3 a buen precio".

Deberían bajar el precio de las consolas.

Daniel Alonso García

"El precio de las consolas esta por las nubes. La PS3 debería costar 49,95€, puesto que a ellos les cuesta menos de la mitad".

No debería pasar de los 300.

Bin Laden García Pérez

"Debería oscilar entre los 200 ó 300€. Sony va a entender los problemas económicos de la gente y más si los juegos cuestan 70€. Y con el pastón que te gastas en la consola debería venir un juego".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuál crees que es mejor, PSP o Nintendo DS?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Gatillos calientes

Hola PlayManía. Me encantan los juegos de disparos y he visto unas imágenes de *BLACK* que tienen una pinta estupenda. ¿Qué tal está?

@ Anselmo Rodríguez Márquez

Es uno de los juegos más espectaculares de PS2. Y no solamente por sus gráficos y la magnífica ambientación, sino por la intensidad del juego, que te mantendrá enganchado al mando, pegando tiros a cualquier cosa que aparezca en pantalla, sean enemigos o zonas del escenario que podrás desintegrar a balazos. Si fuera algo más largo y tuviera un modo multijugador sería el juego ideal para los aficionados a los shoot'em up.



BLACK es un alucinante juego de acción que además de espectacular resulta divertido y trepidante.

Fotos de ultratumba

¿Da tanto miedo como dicen la saga *Project Zero*?

@ José Andrés Rojano Besada

El desarrollo de los *Project Zero* se aparta del planteamiento tradicional de los títulos de terror psicológico al dar más relevancia a la investigación que a la acción. Donde no hay diferencias con otros juegos es en la capacidad para ponernos la piel de gallina. Si "disfrutas" pasando miedo, en la última entrega de la saga, *Project Zero 3*, los sustos, un escenario de lo más tétrico y la agobiante incertidumbre seguro que no te defraudarán.

El error del Seat León

Siento tener que corregiros, pero el mes paso dijisteis que no salía el León en ningún juego y sí sale, en el *TOCA Race Driver 2*: ¡y no veas cómo se agarra!

@ Patrick de Wind

Pues tiene toda la razón. ¡Mil perdones por el lapsus!

El LEGO contraataca

Hola playmaníacos. He visto que LucasArts ha anunciado el nuevo *LEGO Star Wars II: The Original Trilogy*. ¿Sabéis algo más sobre él?

@ Gonzalo Fernández

El éxito del primer juego ha animado a LucasArts a publicar una secuela ambientada en las tres primeras películas que verá la luz en otoño. Esta segunda parte destilará acción y humor a raudales, nos permitirá pilotar vehículos y contará con un modo "libre" donde personalizaremos a los más de 50 personajes. Para los que no jugaron al primero: no os engañéis con su aspecto "infantil". Es uno de los juegos más divertidos y bien acabados de "La Guerra de las Galaxias".



Lego Star Wars es, pese a su infantil aspecto, un genial juego de acción.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Código de acceso ya utilizado

Hola playmaníacos. Mirando la página de la PSP vi que se podía jugar online pero que tenías que escribir el código de acceso a la red en www.yourgamingname.com, pero me dice que ese código está ya registrado en una cuenta...

@ Gonzalo Olalla

Ese código está en un papelito rojo y viene con la caja del Value Pack. Si tras asegurarte que lo has escrito bien te sigue dando el mismo error (y tu consola no es de segunda mano) quiere decir que probablemente alguien se ha apropiado "indebidamente" de ese código. En cualquier caso, lo mejor que puedes hacer es ponerte en contacto con el servicio técnico de PlayStation en el 902 102 102 para explicarles tu situación y pedirles que te manden un nuevo código o te asesoren.

Incompatibilidad entre plataformas

Tengo una PS2 con el adaptador de red. Quería saber si es posible jugar a Internet con usuarios de PC. Poseo los juegos *XIII* y *Call of Duty 2* tanto en PC como en PS2, pero he sido incapaz de jugar con mi hermano por Internet.

@ Alexis Villarejo Núñez

Y no vas a poder hacerlo, por muchas razones que aquí sería posible enumerar, pero para que te quedes más tranquilo, piensa que los *Call of Duty 2* de PS2 y PC son diferentes. Además, casi todos los juegos en red de PS2 tienen servidores independientes...



Con *Call of Duty 2* no se puede jugar online con jugadores de PC.

Corrupción en la Memory Card

Hola playmaníacos. ¿Cómo puedo cargar la partida en *Men in Black 2*? Le doy a cargar pero no me deja y dice que sí hay una partida guardada.

@ Gonzalo Feria Gómez

Tiene toda la pinta de que la partida se ha corrompido. Desgraciadamente, no existe ninguna manera de recuperar los datos. Aunque este error puede aparecer sin ninguna razón aparente, lo normal es que ocurra por introducir o sacar la tarjeta con el juego cargando, o por un corte de luz mientras se está grabando. Estos son errores son más frecuentes con tarjetas no oficiales y con aquellas que tienen datos comprimidos. La cuestión es que vas a tener que volver a empezar...

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Podría salir en España *Inuyasha Feudal Combat*?

@ Amaia Ozamiz Yarza

Salió el año pasado en EE.UU. y no parece que vaya a llegar a España. La puesta a la venta de estos juegos va muy ligada al éxito de la serie en la tele.

¿Cuándo van a sacar *Guitar Hero* en España?

@ Luis Miguel Calzada

Se ha anunciado en Inglaterra para abril, aunque en el resto de Europa aún no tiene distribuidor.

¿Habrá secuela de *Shadow of Rome*?

@ Javier Agredano

De momento no se ha dicho nada.

¿Sabéis algo de otro *Monkey Island*?

@ Carlos Morte Sarmiento

Desde *La Fuga de Monkey Island* en 2001 no se ha vuelto a saber nada de esta saga de aventuras.

Quiero comprarme un adaptador de red pero me dicen que está descatalogado. ¿Dónde lo podría encontrar?

@ Fernando Franco Sánchez

Como las nuevas PS2 lo llevan integrado ya es difícil encontrarlo. Tendrás que buscar. El juego *EyeToy Chat* incluye el adaptador y la cámara EyeToy por 60 euros.

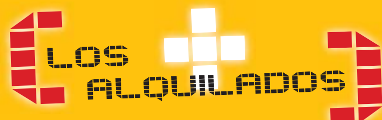
Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía.** C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre **"Guía de Compras"**.
@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR BLOCKBUSTER



LOS + ALQUILADOS



NFS Most Wanted sigue siendo el juego que más curiosidad levanta. Un mes más, el más alquilado.

1. NFS Most Wanted (=)
2. Pro Evolution Soccer 5 (=)
3. Resident Evil 4 (=)
4. DBZ Budokai Tenkaichi (↑)
5. Matrix: Path of Neo (↓)
6. Gun (=)
7. POP Las Dos Coronas (=)
8. NBA Live 06 (↑)
9. True Crime. NY City (N)
10. Los Sims 2 (↓)

True Crime New York City ha entrado en listas. Seguro que pronto escala posiciones.

AVENTURAS



24: THE GAME ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura que recrea toda la tensión de la serie, combinando con acierto acción, conducción y puzzles. NOTA **90**



BATMAN BEGINS ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
En la mejor aventura de Batman el sigilo es fundamental para avanzar. Un fiel adaptación de la peli... y con batmóvil. NOTA **80**



DRIVER: PARALLEL LINES ¡Nuevo!
» CASTELLANO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de mafiosos que se centra casi exclusivamente en la conducción: la más realista y difícil del género. NOTA **87**



EL PADRINO
» EA GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una perfecta recreación de la película, que nos convierte en un mafioso al servicio de la "Familia", estilo *GTA*. NOTA **90**



FAHRENHEIT
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica original y de absorbente desarrollo que te atrapará gracias a su puesta en escena y argumento. NOTA **85**



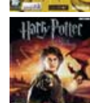
GOD OF WAR ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzles. Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad. NOTA **95**



GTA: SAN ANDREAS ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2. NOTA **97**



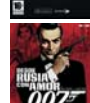
GUN
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una sensacional aventura ambientada en el Oeste en la que deberemos cumplir todo tipo de misiones a pie o a caballo. NOTA **90**



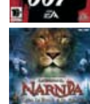
HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
» EA GAMES » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Harry y sus amigos se enfrentan a una aventura con menos puzzles y más acción que las anteriores. Muy simple. NOTA **81**



HITMAN: CONTRACTS ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 16 AÑOS
Misiones de asesino a sueldo que podemos cumplir con enorme libertad. Un gran juego de acción y sigilo. NOTA **84**



JAMES BOND 007: DESDE RUSIA CON AMOR
» EA GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una mezcla de disparos y conducción con todo el glamour de las películas de Bond y con un desarrollo muy divertido. NOTA **81**



LAS CRÓNICAS DE NARNIA
» BUENA VISTA » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura variada y original en la que dos jugadores pueden cooperar. Está fielmente basada en la película. NOTA **80**



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura que engancha por su sorprendente desarrollo y geniales gráficos. NOTA **95**



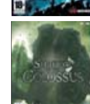
ONIMUSHA DAWN OF DREAMS
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acaba con hordas de demonios en el Japón feudal, manejando a varios personajes, explorando, resolviendo puzzles... NOTA **89**



PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura del príncipe. Una absorbente combinación de acción, puzzles, plataformas y sigilo. Genial. NOTA **92**



PSI - OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
» MIDWAY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Los poderes mentales del protagonista garantizan una aventura original, variada y llena de acción y sorpresas. NOTA **86**



SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil. NOTA **92**

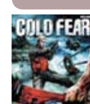


SPLINTER CELL: CHAOS THEORY ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Infiltración y sigilo tratados desde un punto de vista muy realista. Ideal para espías capaces de actuar con sangre fría. NOTA **89**

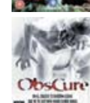


TRUE CRIME: NEW YORK CITY
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ejerce de poli (bueno o malo) en las calles de Nueva York y demuestra tu habilidad disparando, peleando y conduciendo. NOTA **90**

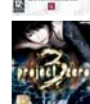
TERROR



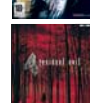
COLD FEAR ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Terror en medio del océano. Bien ambientado y con un desarrollo que atrapa gracias a su mezcla de puzzles y acción. NOTA **81**



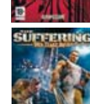
OBSCURE
» MC2 » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventura de terror que atrapa con su divertido desarrollo y agobiante ambientación. Y se puede jugar a dobles. NOTA **81**



PROJECT ZERO 3 ¡Nuevo!
» TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una cámara de fotos debemos acabar con fantasmas terroríficos. En la línea de las pelis de terror japonesas. NOTA **88**



RESIDENT EVIL 4
» CAPCOM » 63,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mucha acción para una aventura plagada de situaciones sorprendentes e inolvidables. Espectacular y divertido. NOTA **95**



THE SUFFERING 2: LOS LAZOS QUE NOS UNEN
» MIDWAY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción y terror en una agobiante aventura en la que tendremos que despachar a todo tipo de seres de ultratumba. NOTA **82**

3 razones para tener ...

24: The Game









1. IDÉNTICO A LA SERIE. Personajes, argumento, música, voces... todo igual.

2. ACCIÓN TREPIDANTE. Manejamos a varios miembros de la UAT en fases de acción en tercera persona y persecuciones en coche.

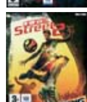
3. INTERROGATORIOS Y PUZZLES. Además, tenemos que sacarle información a los sospechosos y resolver distintos puzzles tecnológicos en minijuegos.

DEPORTIVOS



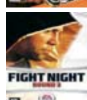
FIFA 06
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Gran juego de fútbol, tanto por opciones, competiciones, ligas y jugadores reales, como por su sistema de control. NOTA **93**



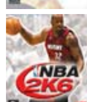
FIFA STREET 2 ¡Nuevo!
» EA BIG » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ideal si buscas fútbol directo en plan "pachanga" y para echarte unos vibrantes "piques" con tus amigos. NOTA **86**



FIGHT NIGHT ROUND 3 ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran juego de boxeo que impresiona técnicamente, aunque el desarrollo de los combates sea algo lento. NOTA **85**



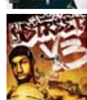
NBA 2K6
» 2K GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +3 AÑOS

Basket muy completo y sencillo de jugar, con un gran apartado técnico y muchos modos de juego. Y actualizado. NOTA **90**



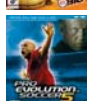
NBA LIVE 06
» EA SPORTS » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La temporada actual de la NBA trasladada a PS2 con gran realismo, excelente control y muchas opciones. NOTA **91**



NBA STREET VOL. 3
» EA BIG » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Basket callejero de dos contra dos que resulta tan espectacular como divertido y fácil de controlar. NOTA **88**



PRO EVOLUTION SOCCER 5
» KONAMI » 62,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sistema de control exigente, pero de resultados muy realistas: parece fútbol de verdad. Y tiene la liga española. NOTA **94**



ROCKY LEGENDS ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un espectacular arcade de boxeo que nos invita a revivir la carrera de < en sus películas. Asequible y espectacular. NOTA **79**



ROLAND GARROS 2005 ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

16 tenistas reales y la licencia del Roland Garros para un juego de tenis realista, vistoso y muy divertido. NOTA **83**



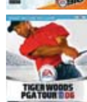
SSX 3 ¡Precio especial!
» EA BIG » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Snowboard espectacular y muy divertido, que sólo está superado por su secuela. Claro, que éste es más barato... NOTA **80**



SSX ON TOUR
» EA BIG » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Snowboard jugable y espectacular que pone a prueba tu habilidad para las acrobacias. No te vas a aburrir con él. NOTA **84**



TIGER WOODS PGA TOUR 06
» EA GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor simulador de golf, tanto por realismo como fidelidad de control y espectacularidad. Si te gusta este deporte... NOTA **86**



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
» ACTIVISON » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor saga de skate regresa con un juego que combina las acrobacias en monopatín y bici, con la aventura. NOTA **90**



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 ¡Precio especial!
» ACTIVISON » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un desarrollo mezcla de aventura y acrobacias, pero menos completo que *American Wasteland*. Eso sí, es más barato. NOTA **88**



TOP SPIN ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

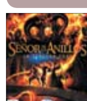
Genial en su apartado técnico y a la hora de jugar. Tiene modo Online y un precio irresistible. ¿Te gusta el tenis? NOTA **84**



TORINO 2006 WINTER OLYMPICS
» 2K GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una recreación muy simple de los juegos olímpicos de invierno. Divierte un rato, pero tiene pocas opciones. NOTA **72**

ROL



ESDLA: LA TERCERA EDAD ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combates por turnos con el sabor de la Tierra Media. No es el mejor juego de rol, pero su ambientación te atrapará. NOTA **78**



FINAL FANTASY X ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos. NOTA **95**



FINAL FANTASY X-2 ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Igual que *Final Fantasy X*, pero con una trama más ligera y un desarrollo y sistema de juego menos complejo. NOTA **91**



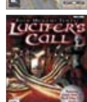
KINGDOM HEARTS ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y de divertidas situaciones. NOTA **93**



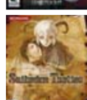
MAGNA CARTA
» DIGITAL BROS » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Espectaculares y originales combates por turnos, para un juego de rol atractivo y complejo... aunque está en inglés. NOTA **81**



SHIN MEGAMI TENSEI LUCIFER'S CALL
» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Estética manga y ambientación sobrenatural. Podrás reclutar a 100 demonios para unos completos combates por turnos. NOTA **85**



SUIKODEN TACTICS
» KONAMI » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

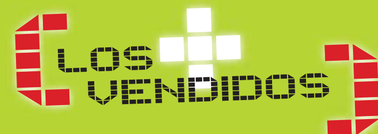
Rol que sólo se basa en sus combates, casi guerras, en las que desplazamos a nuestras unidades por un tablero. NOTA **73**



YS: THE ARK OF NAPISHTIM ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un buen juego de rol de acción que combina con equilibrio la exploración, los combates y las mejoras de los héroes. NOTA **76**

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME





■ *Shadow of the Colossus.* Una aventura como ésta merecía estar entre los más vendidos.

1. Shadow of the Colossus (N)
2. GTA San Andreas (↑)
3. Pro Evolution Soccer 5 (↓)
4. NFS Most Wanted (↓)
5. Shadow the Hedgehog (N)
6. Metal Gear Solid 3 (N)
7. FIFA Street (↓)
8. God of War (N)
9. Gran Turismo 4 (N)
10. True Crime: New York City (=)



■ *Gran Turismo 4.* Un juego de extraordinaria calidad y a un precio que da risa.

Los 4 mejores juegos para...

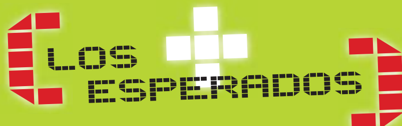


1 **Resident Evil 4.** No es el *Resident Evil* con más sustos, pero los monstruos tienen una pinta tan real que no te recomendamos jugar a oscuras...



2 **Project Zero 3.** No apto para corazones sensibles. Si has visto alguna peli de terror japonesa ya te puedes imaginar cómo va la cosa...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



1 GTA Liberty City PS2
TAKE2 | ABRIL

En cuanto ha saltado la noticia habéis empezado a votarle sin parar... Por suerte no habrá que esperar mucho para disfrutarlo.



2 Final Fantasy XII
SQUARE ENIX | 2007

Pues por mucho que lo pidáis, *FFXII* no se pondrá a la venta en nuestro país hasta 2007...



3 Metal Gear Solid 4
KONAMI | 2007

Es el primer juego de PS3 que entra en esta lista. No hay duda de que puede ser el bombazo de la consola.



VELOCIDAD

BURNOUT REVENGE
EA GAMES | 59,95 € | 1-6 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Más carreras callejeras con tráfico, en las que los coches y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. NOTA **92**

COLIN MCRAE RALLY 2005 — ¡Precio especial!
CODEMASTERS | 29,95 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones. NOTA **89**

CRASH TAG TEAM RACING
VIVENDI | 44,95 € | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +7 AÑOS

Diversión sencilla y humor para una curiosa mezcla de plataformas y desenfrenadas y alocadas carreras. NOTA **77**

ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING
KONAMI | 62,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Ofrece un gran realismo a la hora de conducir, lo que es a la vez su gran virtud y su defecto, ya que es muy exigente. NOTA **80**

FORMULA ONE 05 — ¡Precio especial!
SONY | 29,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Tiene la licencia de la temporada 2005, resulta muy divertido, realista y espectacular. Para fans de la Fórmula 1. NOTA **89**

GRAN TURISMO 4 — ¡Precio especial!
SONY | 29,95 € | 1-6 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA **94**

JAK X
SONY | 49,95 € | 1-6 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Un arcade de carreras con mucho humor en el que debemos acabar con los rivales. Divertido jugando con amigos. NOTA **75**

JUICED — ¡Precio especial!
THQ | 29,95 € | 1-12 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de carreras. NOTA **82**

L.A. RUSH
MIDWAY | 46,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Vibrantes carreras en Los Ángeles en las que hay que ganar a toda costa. Es espectacular, pero le faltan opciones. NOTA **79**

MASHED XXL — ¡Precio especial!
EMPIRE | 29,95 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Un trepidante arcade de carreras que divierte a lo grande jugando 4 a la vez. Ideal si te gusta competir con amigos. NOTA **82**

MIDNIGHT CLUB 3: EDICIÓN ESPECIAL — ¡Precio especial!
ROCKSTAR | 29,95 € | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Carreras nocturnas por tres ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning. NOTA **90**

MOTO GP 4 — ¡Precio especial!
NAMCO | 29,95 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. El mejor juego de motos. NOTA **88**

NFS: MOST WANTED
EA GAMES | 63,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. A veces se ralentiza. NOTA **90**

NFS: UNDERGROUND 2 — ¡Precio especial!
EA GAMES | 22,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Carreras de coches reales por la ciudad, con mucha libertad de acción y opciones de tuning. Espectacular y divertido. NOTA **91**

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST — ¡Nuevo!
SEGA | 49,95 € | 1-6 JUGADORES ONL. | CASTELLANO | +7 AÑOS

Un arcade de carreras basado en un clásico y con la misma filosofía: divertir sin complicaciones. Entretenido. NOTA **82**

S.C.A.R. (SQUADRA CORSE ALFA ROMEO)
PLANETA | 44,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Simulador con interesantes ideas y todo el encanto de Alfa Romeo. Ofrece conducción exigente y un buen precio. NOTA **75**

THE SIMPSONS: HIT AND RUN — ¡Precio especial!
VIVENDI | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

Una especie de *GTA* a lo Simpson, donde hay que ir cumpliendo misiones a pie o en coche. Muy divertido. NOTA **83**

TOCA RACE DRIVER 3
CODEMASTERS | 59,95 € | 1-8 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS

Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA **94**

WRC EVOLVED
SONY | 49,95 € | 1-4 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

El juego oficial del mundial de rallys tiene un control poco realista, pero resulta divertido y es muy completo. NOTA **87**

SIMULACIÓN

LOS SIMS 2
EA GAMES | 63,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

El mejor simulador social vuelve a sus orígenes. Crea tu propio Sim y vive con él una vida virtual. Absorbente. NOTA **80**

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD — ¡Precio especial!
EA GAMES | 22,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Convierte a tu Sim en el personaje más famosos de la ciudad, vistiendo a la última, trabajando, cumpliendo objetivos... NOTA **83**

MANAGER DE LIGA 2006
CODEMASTERS | 44,95 € | 1-2 JUG. | CASTELLANO | +3 AÑOS

Conviértete en el manager de tu club preferido: ficha jugadores, crea estrategias... No tiene la licencia de los clubes. NOTA **74**

PLAYBOY THE MANSION — ¡Precio especial!
UBISOFT | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS

Conviértete en el creador del imperio Playboy: edita la revista, organiza fiestas, fotografía a las chicas... Picante, aunque simple. NOTA **68**

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT — ¡Nuevo!
KONAMI | 29,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA **81**

¡pasar miedo!



3

Forbidden Siren. El mismo tipo de terror japonés, con el agravante de que en muchos casos lo único que puedes hacer es esconderte. Ojo a la secuela.



4

Ghost Vibration. Este sí que da miedo, mucho miedo. Pero no por los monstruos (que los hay) o por la ambientación (mansión oscura)... sino por malo.

SHOOT'EM UP

ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de vuelo espectacular, con aviones reales enfrentados en trepidantes combates y variadas misiones. NOTA 82

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
» EA GAMES » 59,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales... NOTA 84

BLACK
» EA GAMES » 63,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción más trepidante. ¿Lo malo? Que no sea más largo. NOTA 92

CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2. NOTA 94

CALL OF DUTY: FINEST HOUR ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Shooter que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Está superado por su secuela. NOTA 87

COMMANDOS STRIKE FORCE ¡Nuevo!
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente. NOTA 86

DARKWATCH
» UBI SOFT » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero no cansa gracias a sus vibrantes tiroteos. NOTA 84

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
» NOVALOGIC » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Inspirado en la peli, recrea la intervención del ejército norteamericano en Somalia. Gran ambientación y muy jugable. NOTA 82

HEROES OF THE PACIFIC
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas aéreas de la II Guerra Mundial. Gran cantidad de aviones reales, un buen control y modo Online. NOTA 82

KILLZONE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Emocionante shooter que se puede disfrutar solo u Online y que resulta muy divertido y espectacular. NOTA 88

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
» EA GAMES » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA 89

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
También ambientado en II Guerra Mundial, este shooter es trepidante, pero ha sido superado por *European Assault*... NOTA 86

PROJECT SNOWBLIND ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un soldado con poderes y armas futuristas protagoniza un shooter corto pero con un potente modo Online. NOTA 82

TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter imprescindible, tanto por su modo Historia como por sus opciones Multijugador y Online. NOTA 91

XIII ¡Precio especial!
» UBI SOFT » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un shooter con aire de cómic que sorprenden por su estética y por su variado y divertido desarrollo. Muy original. NOTA 82

LUCHA

DEF JAM: FIGHT FOR NY
» EA GAMES » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Famosos raperos americanos se enfrentan en combates callejeros usando desde artes marciales a boxeo. Espectacular. NOTA 79

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI
» BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Más de 60 personajes del universo Bola de Dragón en un juego de lucha espectacular y clavadito a la serie. NOTA 89

DRAGON BALL Z: BUDOKAI III ¡Precio especial!
» BANDAI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una fiel recreación de la serie televisiva. Sólo *Tenkaichi* le supera, aunque es el doble de caro. NOTA 86

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT
» IGNITION » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Adaptación a las 3D de este clásico de la lucha de SNK. Presenta un buen número de luchadores, nuevos y viejos. NOTA 80

LOS CABALLEROS DE ZODIACO
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Retrata con acierto la inolvidable serie de televisión, aunque se hacer corto a pesar de tener 24 luchadores. NOTA 79

SOUL CALIBUR III
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos. NOTA 95

TEKKEN 5 ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El rey de los arcades de lucha vuelve con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control. NOTA 95

VIRTUA FIGHTER 4 + CONTROLLER ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un clásico de la lucha y un gran rival de *Tekken*. Ofrece un estilo de lucha realista, muchos personajes y modos de juego. NOTA 90

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006
» THQ » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
El mejor arcade de lucha libre que puedes encontrar en PS2. Es divertido, jugable y muy espectacular. NOTA 87

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

VUESTROS FAVORITOS



■ San Andreas sigue en lo más alto de vuestra selección... ¡Y no deja de sumar votos!

1. GTA San Andreas (sube)
2. Metal Gear Solid 3 (igual)
3. Resident Evil 4 (baja)
4. DBZ: Budokai Tenkaichi (N)
5. God of War (N)
6. True Crime: NY City (baja)
7. Gran Turismo 4 (sube)
8. Prince of Persia Las Dos Coronas (baja)
9. Pro Evolution Soccer 5 (igual)
10. Moto GP 4 (N)

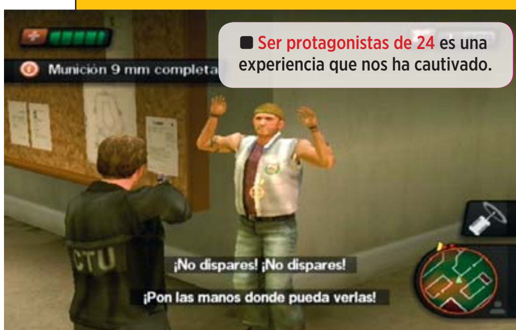
■ *God of War* ha entrado con fuerza. Y es que es una aventura que merece la pena descubrir.



ESTAMOS JUGANDO A...


El Padrino nos tiene enganchados todavía gracias a sus extras.

1. El Padrino
2. Commandos Strike Force (N)
3. BLACK
4. 24: The Game (N)
5. FIFA Street 2 (N)
6. TOCA Race Driver 3
7. Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (N)
8. Onimusha: Dawn of Dreams
9. Project Zero 3
10. Driver Parallel Lines (N)



Ser protagonistas de 24 es una experiencia que nos ha cautivado.

ACCIÓN

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
» UBISOFT » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un universo de fantasía para recorrer solos o con tres amigos más y combatiendo contra todo tipo de criaturas. NOTA 82

CONFLICT: GLOBAL STORM
» EIDOS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción táctica al mando de cuatro soldados enfrentados a misiones antiterroristas. Divertido y con buen control. NOTA 85

DESTROY ALL HUMANS!
» THQ » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Eres un alien que debe conquistar la Tierra usando todo tipo de artilugios, ovni incluido. Humor negro y diversión. NOTA 84

DEVIL MAY CRY 3 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un derroche de acción y espectacularidad manejando a un cazademonios con mucho carisma. De lo mejor de PS2. NOTA 93

DRAKENGARD 2 — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un variado beat'em up que divierte por su mezcla de rol, combates y originales batallas aéreas. La cámara falla... NOTA 80

DYNASTY WARRIORS 5
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Combates multitudinarios en la China feudal. Acción desbordante, algo de estrategia y buena ambientación. NOTA 80

ESDLA: EL RETORNO DEL REY — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Todo el encanto de "El Señor de los Anillos" en un juego en el que debemos deshacernos de miles de enemigos. NOTA 85

FINAL FIGHT: STREEWISE — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido beat'em up callejero que resulta bastante variado y que divierte el doble jugando con un amigo. NOTA 81

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción y aventura manejando a dos héroes en el Japón medieval. Técnicamente genial, aunque corto. NOTA 85

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
» VIVENDI » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Todo el poder de Hulk en un juego de acción espectacular en el que todo es pegar y destruir. Divertido y largo. NOTA 84

KING KONG
» UBI SOFT » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción de la buena en primera y tercera persona. Poco variado y algo corto, pero con el encanto de King Kong. NOTA 80

LEGO STAR WARS — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Acción y aventura basada en los mejores momentos de Star Wars y construida con piezas de Lego. Muy divertido. NOTA 83

MARC ECKO'S GETTING UP
» ATARI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, plataformas y graffitis, en una aventura original que encantará a los amantes de la cultura hip hop. NOTA 86

MATRIX: PATH OF NEO — ¡Precio especial!
» ATARI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción a lo "Matrix" en un juego en el que controlamos a Neo. Fiel a las pelis y espectacular, aunque con fallitos. NOTA 82

MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN — ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de una guerra. Divertido y variado. NOTA 85

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
» MIDWAY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción, aventura y mucho gore. Pese a sus fallos técnicos es muy divertido, especialmente repartiendo leña a dobles. NOTA 80

SNIPER ELITE
» MICROIDS » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción bélica en la II Guerra Mundial, pero en este caso eres un francotirador y el sigilo y la puntería son la clave. NOTA 81

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lleva a tu comando a la victoria en el mejor juego de acción táctica de PS2, con un modo Online genial. NOTA 93

SPIDER-MAN 2 — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Fiel recreación de la peli que nos permite recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. NOTA 86

STAR WARS: BATTLEFRONT II
» LUCASARTS » 59,95 € » 1-24 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como la primera parte, pero con más unidades, naves, combates espaciales, jedis y un modo individual mucho mejor. NOTA 90

THE WARRIORS
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado. NOTA 90

TOTAL OVERDOSE
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Intensos tiroteos con una buena ambientación a lo "Méjico lindo", mucho humor y mucha personalidad. Divertido. NOTA 83

ULTIMATE SPIDER-MAN
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Muy fiel a los cómics, en esta aventura alternamos el control de Spidey y Veneno. Encantará a los fans del héroe. NOTA 83

URBAN REIGN
» NAMCO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un beat'em up de los de antes: machaca con tus puños a todo el que se te ponga por delante. Espectacular. NOTA 80

X-MEN: LEGENDS 2
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Rol de acción en el que manejamos a una gran variedad de mutantes en combates multitudinarios hasta para 4 héroes. NOTA 83

¿Y tú cómo puntuarías a...

...MGS3 Snake Eater
@ Iván Salcedo

No todo es perfecto.
Me encanta *Metal Gear Solid 3*, pero no es perfecto. Le falta variedad: Snake podría pegar otro tipo de patadas y puñetazos. Podría ser más largo, con más cantidad y tipos de enemigos. Y le falta una pizca más de acción. Y si pudiéramos manejar vehículos...

NOTA 97 — A los fans se nos hace corto, pero no todo puede ser perfecto y este juego casi lo es.

...Worms 4 Mayhem
@ Pablo

Estrategia y humor.
La cuarta entrega de la saga *Worms* me ha parecido buenísima. Tiene un modo Multijugador excelente y tanto jugando con amigos como jugando solo divierte de lo lindo. Es uno de los mejores en estrategia por turnos, tiene muchas armas y no poco humor.

NOTA 90 — Un gran juego de estrategia, divertido, con humor y muy entretenido. Os habéis pasado con él...

...Darkwatch
@ Guillermo de la Casa

Acción a tope
Ofrece impresionantes tiroteos, no da un respiro. Además, está chulísimo. Pero lo mejor de todo es jugarte la aventura en compañía de un amigo. Te lo pasas mucho mejor que solo y ya por eso merece la pena tenerlo.

NOTA 90 — Si te gusta la acción total y jugar con un amigo, merece la pena.



PLATAFORMAS

ASTERIX Y OBELIX XXL 2
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto. NOTA 75

JAK 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una genial mezcla de saltos, disparos y trepidantes fases de conducción y todo con total libertad de movimiento. NOTA 91

LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR
» THQ » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Sencillo juego de acción que recrea muy bien los poderes de Frozono y Mr. Increíble, pero que dura un suspiro. NOTA 68

PSYCHONAUTS
» MAJESCO » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas. NOTA 82

RATCHET & CLANK 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una espectacular mezcla de acción y saltos que atrapará a jugadores de todas las edades y que resulta muy divertido. NOTA 91

RATCHET: GLADIATOR
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos. NOTA 85

RAYMAN 3 — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego con mucho humor y magia que gracias a su gran control y variado desarrollo atrapará a toda la familia. NOTA 82

SHADOW THE HEDGEHOG — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una frenética mezcla de saltos y velocidad que resulta entretenida, aunque su impreciso control desespera. NOTA 70

SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Sly y su banda de ladrones deben usar sus habilidades para el sigilo recorriendo sorprendentes escenarios. NOTA 84

SLY 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertida mezcla de sigilo, plataformas y acción con un espectacular look de dibujos animados y mucha variedad. NOTA 88

SONIC HEROES — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Podemos controlar a tres personajes y combinar sus habilidades en un desarrollo frenético, con un control algo duro. NOTA 76

WALLACE & GROMIT: LA MALDICIÓN DE LAS VERDURAS
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Plataformas, acción y sencillos puzzles en una adaptación de la película que encantará a los más pequeños. NOTA 70

VARIOS

BUZZ
» SONY » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un concurso en el que hasta 4 jugadores podrán demostrar su cultura musical usando los pulsadores incluidos. NOTA 80

DJ: DECKS & FX — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Completa mesa de mezclas virtual que permite mezclar más de 50 temas. Para los que quieran hacer pinitos como DJ. NOTA 76

EYETOY: KINETIC + LENTES — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte. NOTA 89

EYETOY: MONKEY MANIA — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los hilarantes monos de *Ape Escape* protagonizan 50 locos minijuegos, que son geniales jugando con un amigo. NOTA 80

EYETOY: PLAY 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad. NOTA 88

KURI KURI MIX — ¡Precio especial!
» EMPIRE » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Mezcla de plataformas y puzzles donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos. Muy divertido. NOTA 78

SINGSTAR PARTY — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
30 canciones más para este divertido karaoke. Esta edición del juego incluye más modos multijugador. NOTA 87

SINGSTAR POP + 2 MICRÓFONOS
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +8 AÑOS
30 canciones españolas para el "karaoke" de PS2. Muy divertido y con canciones y vídeos originales. NOTA 88

TRAPT — ¡Nuevo! ¡Precio especial!
» TAKE 2 » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una curiosa mezcla de estrategia y acción que consiste en poner trampas para atrapar a los enemigos. NOTA 70

VIRTUA COP: RE-BIRTH — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un clásico de los juegos de pistola en un pack que incluye los dos primeros juegos. Es antiguo, pero muy divertido. NOTA 80

WE ♥ KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario. NOTA 87

WORMS 4: MAYHEM
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de estrategia por turnos en el que manejamos un ejército de hilarantes lombrices. Muy divertido en compañía. NOTA 80

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN
1. **Monster Hunter 2** — CAPCOM | ACCIÓN (N)
Parece que a los nipones les va esto de cazar monstruos y dinosaurios... y más si es en equipo jugando Online. Esta secuela está arrasando.
2. **Bleach: Hanatareshi Yabou** — SONY | JUEGO DE ROL (N)
3. **Dirge of Cerberus: FFVII** — SQUARE ENIX | ACCIÓN (N)
4. **Shin Onimusha** — CAPCOM | AVENTURA (N)
5. **Siren 2** — SONY | AVENTURA DE TERROR (N)

EEUU
1. **24: The Game** — SONY | AVENTURA (N)
En USA no han podido resistirse a la emoción de solventar una crisis terrorista en 24 horas. Seguro que también triunfa aquí.
2. **BLACK** — EA GAMES | SHOOTER (N)
3. **Grandia 3** — SQUARE ENIX | JUEGO DE ROL (N)
4. **Fight Night 3** — EA GAMES | DEPORTIVO (N)
5. **TOCA Race Driver 3** — CODEMASTERS | VELOCIDAD (N)

EUROPA
1. **BLACK** — EA GAMES | SHOOTER (N)
La acción salvaje y desbordante de *BLACK* es lo que manda ahora mismo en Europa. Los espectaculares coches de *TOCA 3* le pisan los talones.
2. **TOCA Race Driver 3** — CODEMASTERS | VELOCIDAD (N)
3. **NFS Most Wanted** — EA GAMES | VELOCIDAD
4. **Shadow of the Colossus** — SONY | AVENTURA (N)
5. **FIFA 06** — EA GAMES | DEPORTIVO

...Rugby Challenge 2006

@ Roberto Rodríguez

Te enganchará hasta el final



Es completísimo: tiene 5 ligas superpotentes, un montón de equipos, 20 selecciones y muchos extras. Y un modo carrera larguísimo. Vamos, una pasada de juego.

NOTA 96 — El mejor juego de rugby que hay en el mercado. Ni los juegos de rugby de EA le superan, por calidad gráfica, duración y diversión.

...Kingdom Hearts

@ Miguel Malo.

¡Disney a toda mecha!



Pensé que sería un juego cutre con eso de que fueses con Goofy y Donald pero... iestaba 100% equivocado! Le he metido 56 horas y he quedado enamorado.

NOTA 94 — Genial por su convincente trama, sus peleas en tiempo real y sus mundos Disney perfectamente ambientados y detallados.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

PSP

BURNOUT LEGENDS
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y salvaje arcade de carreras en el que además de ganar debemos hacer chocar a los rivales. Divertidísimo. NOTA **92**

COLIN MCRAE RALLY 2005
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran simulador de rally con un excepcional control y buena calidad gráfica. Ideal para amantes de este deporte. NOTA **85**

DYNASTY WARRIORS
» KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Peleas multitudinarias en la China feudal en las que debes acabar con hordas de enemigos. Divierte más con un amigo. NOTA **78**

EVERYBODY'S GOLF
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Divertido y alocado juego de golf que pese a su simpático aspecto ofrece muchas opciones. Divierte y engancha. NOTA **82**

F1 GRAND PRIX
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una recreación de la F-1 con conducción asequible y todos los pilotos, equipos y circuitos de la pasada temporada. NOTA **81**

FIFA STREET 2 ¡Nuevo!
» EA BIG » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego perfecto para todos los que quieran disfrutar de fútbol espectacular, directo y sin complicaciones. NOTA **84**

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
» ROCKSTAR » 54,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador. NOTA **94**

GRIPSHIFT ¡Precio especial!
» UBI SOFT » 26,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de coches muy original que supone un desafío a nuestra habilidad gracias a sus variadas pruebas. NOTA **81**

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
» EA GAMES » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Potter y sus amigos se enfrentan a una aventura cargada de acción y magia y con divertidos minijuegos. NOTA **81**

KEY OF HEAVEN ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un precioso juego de rol de acción que engancha por su estética oriental y sistema de combate. Si fuera más largo... NOTA **82**

LOS SIMS 2
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toda la esencia de un simulador social, pero con un toque aventurero que nos invita a cumplir variados retos. NOTA **85**

MERCURY
» IGNITION » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego que nos propone guiar una bola de mercurio por complejos laberintos. Para jugadores pacientes. NOTA **80**

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran arcade de velocidad en el que cada carrera es emoción pura. Y además tiene opciones de tuning. NOTA **90**

NBA LIVE 06
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Ningún amante del basket se lo debería perder: tiene una jugabilidad total, gran calidad de imágenes y licencia NBA. NOTA **90**

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
» EA GAMES » 54,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Carreras ilegales y tuning en un divertido arcade que además nos propone trepidantes persecuciones policiales. NOTA **82**

PRINCE OF PERSIA REVELATIONS
» UBI SOFT » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura de acción para PSP en estos momentos, fiel al *POP2* de PS2, aunque con grandes fallos técnicos. NOTA **82**

PRO EVOLUTION SOCCER 5
» KONAMI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de fútbol genial, con un estupendo control y muy bueno gráficos. Como en PS2, pero sin Liga Master. NOTA **91**

RIDGE RACER
» NAMCO » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un genial arcade de velocidad con emocionantes carreras, muchas competiciones y unos gráficos de infarto. NOTA **92**

STAR WARS: BATTLEFRONT 2
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectaculares batallas galácticas en las que podemos pilotar naves y manejar a cualquier unidad de las películas. NOTA **85**

STREET FIGHTER ALPHA 3
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor juego de lucha 2D de la historia conserva en PSP sus virtudes: jugabilidad, muchos luchadores, duración... NOTA **91**

TOCA RACE DRIVER 2
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Simulador de velocidad variado, largo y espectacular, con coches reales y competiciones de todo tipo. NOTA **90**

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un genial juego de skate que nos permite recorrer libremente la ciudad haciendo acrobacias y cumpliendo retos. NOTA **90**

UNTOLD LEGENDS: LA HERMANDAD DE LA ESPADA
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Rol de acción entretenido y largo, que resulta especialmente divertido jugando con amigos. NOTA **83**

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sobresaliente simulador de tenis, muy realista, jugable y, sobre todo, muy divertido. Y jugando con amigos, mejor. NOTA **93**

X-MEN: LEGENDS 2
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Rol de acción protagonizado por los X-Men. Peleas multitudinarias y mucha acción. Genial con amigos. NOTA **84**



3 razones para tener... Key of Heaven

Play ¡EL JUEGO DEL MES!





» **EL ARTE DE LA ESPADA.** Sus combates en tiempo real, basados en las artes marciales nacidas del Tai Chi, sorprenden por su enorme belleza.

» **LA MAGIA DE LA ANTIGUA CHINA.** Con su elegante apartado gráfico, el juego nos sumerge en un mundo lleno del encanto de la China tradicional.

» **ROL PARA TODOS LOS PÚBLICOS.** Tiene toda la profundidad del un buen RPG, pero resulta accesible y fácil de manejar. Además, está traducido.

LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

1. **Pro Evolution Soccer 5** — KONAMI | DEPORTIVO
Por fin hay alguien capaz de vender más que *Liberty City* en un mes. Y quién podía ser si no otro de los clásicos de estas listas, el genial *PES 5*...



2. **GTA Liberty City Stories** — TAKE2 | VENTURA
3. **Los Sims 2** — EA GAMES | SIMULACIÓN
4. **Spider-Man 2** — ACTIVISION | ACCIÓN
5. **Virtua Tennis WT** — SEGA | DEPORTIVO

VUESTROS FAVORITOS

1. **GTA Liberty City Stories** — ROCKSTAR | AVENTURA
De momento parece imposible que nadie pueda desbancar a *GTA* en vuestro corazoncito... Sigue siendo el más votado con diferencia.



2. **NBA Live 06** — EA GAMES | DEPORTIVO
3. **NFS Most Wanted** — EA GAMES | VELOCIDAD
4. **Los Sims 2** — EA GAMES | SIMULACIÓN
5. **SW Battlefront II** — ACTIVISION | ACCIÓN

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **GTA Liberty City Stories** — ROCKSTAR | AVENTURA
Nosotros tampoco lo podemos evitar, y aún estamos buscando secretos y completando misiones secundarias. No se acaba nunca.

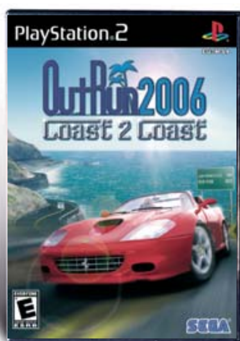


2. **Los Sims 2** — EA GAMES | SIMULACIÓN
3. **FIFA Street 2** — EA BIG | DEPORTIVO
4. **Key of Heaven** — SONY | JUEGO DE ROL
5. **Worms Open Warfare** — THQ | ESTRATEGIA

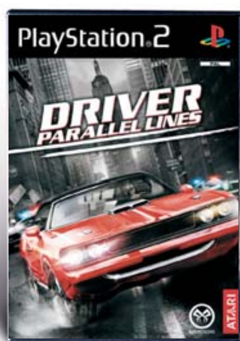
PS2



24 The Game



OutRun 2006: Coast 2 Coast



Driver Parallel Lines

PSP



Key of Heaven



Worms Open Warfare

¡Ahorra 5 euros! en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?



- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de abril de 2006.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso............ Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
❍ 24 The Game	59,95 €	54,95 €	
❍ OutRun 2006: Coast 2 Coast	59,95 €	54,95 €	
❍ Driver Parallel Lines	59,95 €	54,95 €	
❍ Key of Heaven	49,95 €	44,95 €	
❍ Worms Open Warfare	49,95 €	44,95 €	



Forma de pago ❐ Contra reembolso Urgente (España peninsular 4 €, Baleares 5 €)



Género
SURVIVAL HORROR
Desarrollador
TECMO
Editor
TAKE 2
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
39,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
INGLÉS
JUGADORES
1
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
PUNTOS CONCRETOS
PÁGINA WEB
WWW.TAKETWO.ES

NO ME SEAS **FANTASMA**, QUE TE SACO UNOS **EXTRAS**

Project Zero 3

Seguro que completas la aventura no te está costando demasiado. Ya estás curtido en estas lides. Lo que a lo mejor no sabes es cómo completar el juego al 100%. Pues aquí tienes la solución.

MUNDO **REAL** VS. MUNDO **ONÍRICO**


1 MUNDO REAL


2 REVELAR NEGATIVOS


3 INTERACTUAR CON PERSONAJES

El último *Project Zero* destaca por su original desarrollo, en el que, para avanzar en la aventura, deberás desenvolverte en **2 mundos paralelos**, el real ① y el de los sueños. **EN EL MUNDO REAL,** tus objetivos son revelar los negativos ② que consigues durante el sueño, interactuar con otros personajes ③ en busca de información y retratar a algún que otro inquieto espíritu. En esta dimensión, que se desarrolla en la casa Kurosawa, sólo manejas a Rei. **EL MUNDO ONÍRICO**, que constituye el grueso del juego, se desarrolla en tenebrosos palacios y caserones, en cuyos pasillos tendrás que **combatir espectros, solucionar puzzles**, recopilar negativos y recoger diferentes objetos. Esta dimensión la visitarás tanto con la fotógrafa Rei Kurosawa ④ como con el escritor Kei Amakura ⑤ y la asistente de Rei, Miku Hinasaki ⑥.


4 REI KUROSAWA


5 KEI AMAKURA


6 MIKU HINASAKI

LA CÁMARA **OSCURA**

¿QUÉ ES?
Tu única arma para hacer frente a los numerosos espectros.

¿CÓMO FUNCIONA?
Con el filamento de la máquina podrás **localizar la posición exacta** de cualquier fantasma que se encuentre cerca de ti y gracias al **brillo del obturador** ① sabrás cuál es el momento más adecuado de tomar una foto de tu enemigo. Cuando enfoques a un fantasma, el círculo de captura te mostrará cómo se carga el poder espiritual. Una vez que esté lleno, el obturador se volverá rojo y dispondrás de una oportunidad de disparar causando un notable daño. **Si esperas hasta el último instante**, con el fantasma ya casi pegado a ti, el filamento superior de la cámara brillará y dispondrás de la oportunidad de ejecutar un **disparo mortal** ② (Fatal Frame). Si lo realizas acertadamente, lograrás más oportunidades seguidas de disparar con el obturador brillando. **Con estos "combos" de disparos causarás un auténtico destrozo** en la barra de salud de tu adversario.

¿CUÁL ES LA MUNICIÓN?
Funciona con varios tipos de película, 7, 14, 61, 90 y Cero. Emplea las primeras con los fantasmas pacíficos o poco peligrosos y las siguientes con los más difíciles.

¿SE PUEDE MEJORAR?
Puedes aumentar sus prestaciones ③ con los **puntos de foto** o recogiendo **lentes de mejora y accesorios,** que te permitirán cargar más poder espiritual, ralentizar a los espectros o aumentar su poder.


A EL BRILLO DEL OBTURADOR


2 DISPARO MORTAL



3 MEJORAS DE LA CÁMARA

Rei es la protagonista de la aventura, aunque comparte su historia con dos personajes más.

LISTA DE FANTASMAS


1 MUJER ESPERANDO


2 NIÑA EN ESCALERA


3 MUJER SANTUARIO

Si quieres conseguir todos los fantasmas del juego o tienes alguna duda de dónde encontrar a cierto espectro en concreto, aquí tienes una completa lista que te facilitará mucho las cosas. No pierdas detalle:

Hora 0: PRÓLOGO
- **Hombre de espaldas** (Tatami).
- **Yuu gesticulante** (Tatami 2).
- **Madre e Hija errantes** (Tatami 2).
- **Mujer celosía** (Recibidor barras).
- **Niña corredor** (Pasillo jardín).
- **Niña corredor 2** (Pasillo jardín).
- **Yuu evanescente** (Patio santuario).

Hora 1: LA SEÑAL
- **Chica en estudio** (Cuarto partido).
- **Hija en puerta** (Vestíbulo).
- **Madre e Hija errantes** (Chimenea).
- **Mujer 2 Piso** (Chimenea).
- **Niña empalada** (Pasillo).
- **Niña que se asoma** (Pasillo). La segunda vez que juegas.
- **Mujer agachada** (Pasillo).
- **Mujer Celosía** (Pasillo).
- **Madre abajo e Hija abajo** (Chimenea).
- **Mujer agachada** (Vestíbulo).
- **Mujer que huye** (Vestíbulo).
- **Hija abajo** (Chimenea).
- **Mujer que grita** (Escaleras).
- **Mujer en esquina** (Escaleras).
- **Muerto estático** (Escaleras).
- **Mujer agachada** (C.Persiana).
- **Mujer atormentada** (Pasillo).
- **Sombra circundante** (Pasillo).
- **Sombras curvadas** (Escaleras).
- **Sombra Oscura** (Altar).
- **Niño en armario** (Cuarto de Rei). La segunda vez que juegas.

Hora 2: LA MANSIÓN DEL SUEÑO
- **Hombre arriba** (Escaleras).
- **Mujer acechante** (Cementerio).
- **Hombre que huye** (Escaleras).
- **Mujer bocabajo** (Tejado Cementerio).

Hora 3 LA CANCIÓN APACIGUADORA
- **Madre Errante** (Almacén 1er Piso).
- **Hija Escondida** (Cementerio).
- **Hija Escondida** (Almacén 3er Piso).
- **Madre Esperando** (Cuarto partido) ①.
- **Madre Errante** (Vestíbulo).
- **Hija Escondida** (Chimenea).
- **Niña de atrás** (Sala Proyecciones).
- **Niña Libros** (Proyecciones). La segunda vez que juegas.
- **Mujer tras reja** (Pasillo Valla).
- **Carpinteros ocultos** (Pasillo Valla).
- **Niña de atrás** (Pasillo Jardín).
- **Niña corredor** (Pasillo Jardín).
- **Mujer 2 Piso** (Cuarto Armario).
- **Mano el suelo** (Tatami).
- **Niña Empalada** (Pasillo).
- **Niña Altar Muñeca** (Altar Este).

Hora 4: EL SUEÑO MALVADO
- **Niña Barrotes** (Celda).
- **Niña Gesticulante** (Recibidor Cuerdas).
- **Niña Gesticulante** (Tatami).
- **Mano Agujero** (Tatami).
- **Niña en puerta** (Cuarto Persiana).
- **Mujer Prisionera** (Altar Tatuaje) ④.

Hora 5: EL DESVANECIMIENTO
- **Mujer alejándose** (Recibidor Barras).
- **Mujer con koto** (Habitación Kimonos).
- **Mujer Proyector** (Proyecciones).
- **Hombre en Pantalla** (Ventana Redonda).
- **Anciana sigilosa** (Tatami).
- **Mujer peinándose** (Habitación Kimonos).
- **Hombre Evanescente** (Tatami).
- **Hombre Evanescente** (Cuarto Persiana).
- **Mujer Oscuridad** (Vestíbulo Parpadeo).
- **Mio arrodillada** (Almacén).
- **Kiriko Asanuma** (Ático Rei). La segunda vez que juegas.

Hora 6 LA COLUMNA DE SACRIFICIO
- **Hombre Arbol Espaldas** (Pasillo Jardín).
- **Hombre vestidor** (Armario).
- **Minamo** (Armario). La segunda vez que juegas.
- **Niña en la nieve** (Recibidor barras).
- **Niña Tejado** (Cementerio).
- **Mujer Estrellada** (Cuarto persiana).
- **Mujer Mirando** (Chimenea). La segunda vez que juegas.
- **Niña en Escalera** (Chimenea) ②.
- **Niña fisgona** (Loft Tatami).
- **Hombres Invocados** (Almacén Tatami).
- **Mujer Suelo** (Vestíbulo).
- **Reika Yakishiro** (Ventana Redonda 2Piso). La segunda vez que juegas.
- **Mujer Ceremonia** (Figura madera).
- **Tengai Narumi** (Vestíbulo Tatami). La segunda vez que juegas.
- **Mujer Viga** (Corredor cuerdas).
- **Kizuna Himuro** (Conservas). La segunda vez que juegas.
- **Mujer a pie** (Cuarto Oscuro).

Hora 7: LA PRISIÓN COLGANTE
- **Amane** (Altar Tatuaje). La segunda vez que juegas.
- **Niña en cortina** (Cuarto Persiana).
- **Hombre Subsuelo** (Bajo el suelo).
- **Mujer Ceremonia** (Figura madera).
- **Niña en ventana** (Sala de estar).

Hora 8: EL SUEÑO VACÍO
- **Hombre Consumido** (Armario Pueblo Dios 1).
- **Gemelas del Alma** (Gran Recibidor).
- **Niña Mirona** (Almacén Libros).
- **Mujer Aplastada** (Almacén libros).
- **Gemelas Segundo Piso** (Chimenea).
- **Mujer Barrotes** (Armario).
- **Doncellas Gemelas** (Cuarto Gemelas).
- **Niña Rejas** (Cuarto Gemelas).
- **Hombre Cuña** (Santuario Cuerdas).
- **Mano Bajo Cama** (Cuarto de Rei).

Hora 9 EL DESENCADENAMIENTO
- **Niña Reverencia** (Pasillo Jardín).
- **Niña Reverencia** (Pasillo Jardín).
- **Hisame** (Vestíbulo Ventana Redonda).
- **Hombre Evanescente** (Pasillo Manchas).
- **Hombre Determinado** (Habitación Sacrificio).
- **Mujer Agobiada** (Cuarto Partido).
- **Mujer que cae** (Recibidor Cuerdas).
- **Mujer atrapada** (Cuarto Futón).
- **Mujeres Santuario** (Patio Santuario).

Hora 10 EL DESGARRO DEL ALMA
- **Mujer Puerta** (Recibidor Barras).
- **Mujer Llorando** ⑤ (Habitación Kimonos).
- **Kyoka Kuze** (Tatami Cerrado). La segunda vez que juegas.
- **Mujer Corredor** (Pasillo Jardín).
- **Hombre Tejado** (Patio Santuario).
- **Hombre Apaleado** (Patio Santuario).
- **Hombre Cargado** (Patio Santuario).
- **Niña Mirona** (Almacén Libros).
- **Gemelas 2 Piso** (Chimenea).
- **Hombre Atado** (Cuarto Gemelas).
- **Mujer Ático** (Almacén Librería).
- **Mujer Barrotes** (Vestíbulo Pueblo Dios).
- **Hombre Tejado** (Patio Santuario)
- **Procesión Funeral** (Patio Santuario).

Hora 11: EL ÚLTIMO PASAJE
- **Hombre 2 Piso** (Persiana)
- **Niña Pantalla** (Almacén Libros).
- **Mujer Oscuridad** (Vestíbulo Parpadeo).
- **Niña Prisión** (Celda Colgante).
- **Niña de Atrás** (Habitación Kimonos).
- **Niñas Patio** (Pasillo Jardín).
- **Niñas Patio** (Pasillo Jardín).
- **Kaname** (Patio Santuario). La segunda vez que juegas.
- **Anciana rezando** (Santuario Grabado).
- **Mujer alejándose** (Último pasaje).
- **Niña en Abismo** (Abismo).
- **Mafuyu Gesticulante** (Conservas).
- **Mano Colgante** (Conservas).
- **Abuela Carrito** (Recibidor).

Hora 12: LA CEREMONIA DEL MANDO
- **Criatura Armario** (Recibidor Barras).
- **Mujer en Armario** (Cuarto persiana 2 Piso).
- **Mujer Llorando** (Cuarto Cerrado).
- **Kyoka Kuza** (Cuarto Cerrado).
- **Shigure** (Altar Sur).
- **Almas fluyendo** (Abismo). La segunda vez que juegas.
- **Sacerdotisa Empalada** (Abismo). La segunda vez que juegas.
- **Mujer Ático** (Ático 2).
- **Niña Pupitre** (Cuarto de Rei).

Hora 13: LA LLAMADA DEL TATUAJE
- **Ceremonia** (Pasillo).
- **Ceremonia** (Pasillo).
- **Doncella Final** (Cuarto Adjunto).
- **Doncella Final** (Cuarto Adjunto).
- **Yashu Kuze** (Cuarto Persiana). La segunda vez que juegas.
- **Reika Kuze** (Celda Colgante). La segunda vez que juegas.
- **Mujer Desengrabada** (Cuarto Figura Madera). La segunda vez que juegas.
- **Mujer Santuario** (Patio) ③.
- **Mujer Cortina** (Santuario Grabado).

Hora Final: EL ABISMO DEL HORIZONTE
- **Mujer Santuario** (Último Pasaje).
- **Mujer Gesticulante** (Abismo).
- **Mujer Gesticulante** (Abismo).
- **Muerte Abismo** (Abismo). La segunda vez que juegas.
- **Hombre Ahogado** (Último Pasaje).


4 MUJER PRISIONERA


5 MUJER LLORANDO

» EXTRAS


①


②

Una vez terminada la aventura, salva el juego y podrás entrar a un menú especial que te permitirá disfrutar de un variado material extra. Aquí podrás jugar a entretenidas misiones extra, adquirir vestidos y lentes especiales con los que volver a jugar, disfrutar de trailers y bocetos del juego y algunas otras cosas, que te explicamos en estos cuadros.

MISIONES EXTRA

Se trata de unas cuantas misiones ① de corta duración, en las que tendrás que combatir con los protagonistas del juego ② contra algunos de los fantasmas más tenebrosos ③. Los enfrentamientos tendrán lugar en variados escenarios y tu objetivo será acabar con los espectros con la mayor eficacia posible ④.


③


④

» TRAILERS Y BOCETOS


①


②

Una vez que los desbloquees los extras tras finalizar por primera vez la aventura, podrás disfrutar de unos **fantásticos bocetos** ① de los personajes del juego ②, de un **espeluznante trailer** ③ ④ y de algunas otras cositas tan interesantes o más, como la historia de la saga y sus protagonistas ⑥ ⑦.
Si consigues **acabar el juego en un nivel de dificultad superior**, también podrás volver a ver aquí el **final alternativo**. Y quedas avisados: ¡está prohibido perdérselo ⑤.


③


④


⑤


⑥

» NUEVAS EQUIPACIONES


①


②

También disfrutarás de la posibilidad de adquirir nuevos vestidos, accesorios y lentes. Según los puntos que tengas acumulados, tu rango al terminar el juego y el nivel de dificultad que hayas completado, podrás comprar unos y otros artículos. Aquí tienes la lista:

FUNCIONES DE LA CÁMARA

- **Cámara Festival:** Acaba todas las misiones con rango S + 100000 ptos.
- **Función Cámara Infinito:** Completa el juego en modo Pesadilla + 100000 ptos.
- **Función Cámara Zoom:** Completa el juego en modo Normal y atrapa 100 o más fantasmas + 10000 ptos.
- **Función Cámara Sensible:** Completa el juego en modo Normal + 5000 ptos.

LENTES

- **Lente "Machacar":** Completa el juego en modo Normal y captura 150 o más fantasmas + 30000 ptos.
- **Lente "Serie":** Acaba todas las misiones + 30000 ptos.
- **Lente "Detener":** Completa el juego en modo Normal + 15000 ptos ①.

COMPLEMENTOS

Gafas

- **Gafas Kei:** Completa el juego 2 veces en Difícil o Pesadilla + 6000 ptos.
- **Gafas Blancas Kei:** Completa la lista de fantasmas + 12000 ptos.
- **Gafas Miku:** Completa el juego 2 veces en Difícil o Pesadilla + 6000 ptos.
- **Gafas Rei:** Completa el juego 2 veces en Difícil o Pesadilla + 6000 ptos.

Yukatas

- **Yukata Azul Kei:** Completa el juego en modo Normal + 10000 ptos.
- **Yukata Naranja Kei:** Completa el juego 2 veces en Difícil o Pesadilla + 20000 ptos.
- **Yukata Azul Miku:** Completa el juego en modo Normal + 5000 ptos.
- **Yukata Rosa Miku:** Completa el juego 2 veces en Difícil o Pesadilla + 10000 ptos.
- **Yukata Negro Rei:** Completa el juego en modo Normal + 5000 ptos ②.
- **Yukata Rojo Rei:** Completa el juego 2 veces en Difícil o Pesadilla + 10000 ptos.

Cintas

- **Cinta Kei:** Completa el juego en Normal + 3000 ptos.
- **Cinta Miku:** Completa la lista de fantasmas + 12000 puntos ③.
- **Cinta Rei:** Completa la lista de fantasmas + 12000 ptos.
- **Cinta Ruri:** Completa el juego en Normal + 3000 ptos.

Orejas

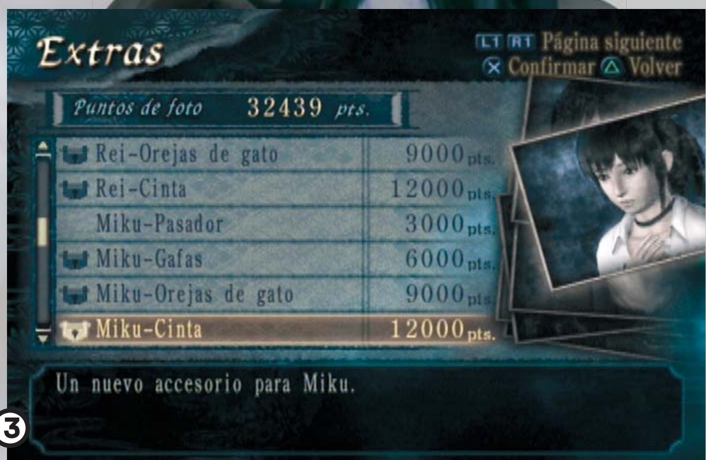
- **Orejas de zorro Kei:** Completa el juego en modo Difícil o 3 veces en modo Normal + 9000 ptos.
- **Orejas de Gato Rei:** Completa el juego en Difícil o 3 veces en Normal + 9000 ptos.
- **Orejas Gato Miku:** Completa el juego en Difícil o 3 veces en Normal + 9000 ptos.

Varios

- **Pasador Miku:** Completa el juego en modo Normal + 3000 ptos.
- **Vestido Zero Miku:** Completa el juego en Difícil o 3 veces en Normal + 20000 ptos.
- **Adorno del Pelo Rei:** Completa el juego en modo Normal + 3000 ptos.
- **Peto Miku:** Completa el juego en modo Pesadilla o acaba todas las misiones + 30000 ptos.
- **Peto Rei:** Completa el juego en Pesadilla o acaba todas las misiones + 30000 ptos.
- **Traje Rei:** Completa el juego en Difícil o 3 veces en Normal + 20000 ptos.
- **Campana Gato Ruri:** Completa el juego en Difícil o 3 veces en Normal + 9000 ptos.

GALERÍA

- **Diseños:** Completa el juego en Normal y captura 50 o más fantasmas + 5000 ptos.
- **Trailer:** Completa el juego en Normal y captura 50 o más fantasmas + 5000 ptos.
- **Imágenes Trailer:** Completa el juego en Normal y captura 50 o más fantasmas + 5000 ptos.



③



16

Género
SHOOT'EM UP
Desarrollador
TREYARCH
Editor
ACTIVISION
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
59,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
1
MODO ONLINE
16 JUGADORES
GUARDAR PARTIDAS
AL FINALIZAR NIVEL
PÁGINA WEB
WWW.CALLOFDUTY.COM/

CÓMO SOBREVIVIR **AL INFIERNO** DE LA GUERRA

Call of Duty Big Red One

Un soldado tiene que obedecer órdenes, pero tú eres más que un soldado, eres un miembro de la "Big Red One". Tu compañía es muy especial... y sus misiones, de las más difíciles. Suerte.

0. HEMOS PASADO COSAS **PEORES**









OBJETIVO 1

• Avanzar colina abajo y reagruparse en el sótano:
Este objetivo es simplemente de contacto, para que te empieces a hacer con los controles.
Muévete hacia la flecha por el **camino de arena** con todos los soldados ①. Cuando te topes con un **tanque nazi** estrena el fusil y dispara a un par de enemigos. Para finalizar el objetivo, sólo tienes que **entrar en el sótano** ② de la casa derruida marcada en el radar.

OBJETIVO 2

• Llegar a la posición defensiva y asaltar el puente del oeste:
Avanza con el soldado hasta la **primera planta** de la casa, desde donde verás a muchos **nazis atrincherados en el puente**. Si quieres que todo sea más fácil, utiliza el **punto de mira del fusil para apuntar mejor**, agáchate para no ser acribillado a las primeras de cambio y **ayúdate con un par de granadas**. Céntrate en los **nidos de ametralladoras** y recuerda avanzar agachado para salir de la casa.
Colócate junto al tanque aliado ③, avanza agachado al mismo ritmo que él para cubrirte y utiliza la metralleta Thomson para eliminar a los nazis situados tras las barricadas. Si eres herido o andas mal de vida, regresa a la casa, donde encontrarás **botiquines**.

OBJETIVO 3

• Reagrúparse con el pelotón.
• Superar la ametralladora del panzer y avanzar hacia el puente del este:
Cuando el puente salte por los aires, **déjate caer por el hueco que hay en la casa ruinosa** de tu izquierda para reagruparte con el pelotón y curarte con todos los **botiquines** que encontrarás tirados por el suelo. **Es importantísimo que permanezcas agachado** y avances sin detenerte entre las ruinas ④, disparando a los nazis que veas al otro lado del río. No te entretengas, pues no dejarán de salir.
Cuando veas un blindado nazi al otro lado del puente, lanza una granada para deshacerte de su ametralladora y no te detengas por nada del mundo o te coserá a balazos.
En el puente este verás un Panzer alemán que te impide avanzar. Agáchate para que no te alcancen los cañonazos y elimina a los soldados que irrumpan en la zona. **Es imposible destruir el tanque** con granadas, así que no desperdicies munición, ni te pongas en peligro en un intento inútil.

OBJETIVO 4

• Encontrar una ruta para cruzar el puente.
• Colocar una carga en el tanque Tiger y eliminar el cañón antiaéreo:
Avanza agachado (como siempre, no lo olvides) para evitar los cañonazos del tanque y **sigue a tus soldados al interior de la casa** que hay a la derecha del puente.
Sube a la primera planta y usa el fusil para deshacerte de los nazis que hay al otro lado del puente.
Coge la ametralladora de la última habitación ⑤ de la casa y dispara con ella contra el cañón antiaéreo que verás enfrente de ti.
Seguidamente, baja por las escaleras del exterior de la casa y corre hasta el tanque nazi que debes eliminar ⑥.
Coloca la carga y muévete rápidamente hasta la casa del fondo disparando con la metralleta Thompson a todos los enemigos que se crucen en tu camino.

OBJETIVO 5

• Eliminar la resistencia alemana y defender la zona:
Cuélate en la casa eliminando a los nazis que veas ⑦ y sube hasta la primera planta. Justo allí encontrarás una **ametralladora** con la que podrás disparar a todos los nazis que se acerquen a la casa. Aguanta manteniéndolos a raya hasta que finalice el nivel.







■ Eres un soldado de una compañía de élite, ¿a qué esperas para disparar?

1. BAUTISMO DE **FUEGO**


①


②


③


④

OBJETIVO 1
• Proteger el convoy:
Es importante que afines la puntería con la ametralladora del jeep ①, **no la recalientes** y centra tus disparos en los enemigos que se encuentren más cerca de la carretera. Son los más peligrosos. Cuando llegues al aeropuerto, baja del coche pulsando ✖ y busca el **botiquín** para curar las heridas de bala.

OBJETIVO 2
• Despejar los edificios y 4 hangares:
Reúnete con el pelotón y avanza por los hangares eliminando a los nazis. Cuando te encuentres en un hangar amplio, lo ideal es que uses el fusil para disparar a gran distancia. ②
En cuanto puedas, **hazte con un subfusil nazi MAS38** para disparar en las distancias cortas.
No cojas la metralleta Catellerault ya que, aunque es un arma muy potente, es muy poco precisa y tarda mucho en recargar.
Al salir del último hangar y cruzar la pista de aterrizaje, usa el punto de mira del rifle y dispara a los **nazis situados en lo alto de la torre**. Te evitarás problemas.
Cuando tengas que moverte entre las cajas, ten mucho cuidado y **no avances hasta que no asegures tu espalda**.

OBJETIVO 3
• Despejar la torre de control y eliminar los cañones antiaéreos:
Irrumpe en la torre de control, **coge por sorpresa a varios enemigos** ③ y dispárales por la espalda. Sé eficaz y no dejes escapar a ninguno, ya que pueden ser muy peligrosos. **Ten cuidado al subir a lo alto de la torre,** ya que dos nazis te esperarán allí y te dispararán en cuanto asomes la cabeza.
Una vez arriba, coge los **rifles de francotirador** que encontrarás junto a la radio y sal al exterior de la torre. Desde allí, usa el zoom (**L1**) de tu nueva adquisición para eliminar a todos los nazis que haya junto a los cañones antiaéreos ④. Tienes que dejar la zona despejada.

OBJETIVO 4
• Usar los cañones para abatir a los Stuka:
Cuando hayas limpiado de enemigos la zona de los dos cañones, recupera la metralleta y deja el rifle de francotirador. Sal de la torre y **acércate a uno de los dos cañones antiaéreos** que acabas de despejar. Tienes que usarlo ⑤ para **derribar todos los aviones** enemigos que puedas.
Dispárales desde que los veas, aunque estén muy lejos, y observa las estrellas del radar para saber por dónde se aproximarán.
Cuando el cielo esté despejado, sal del cañón (pulsa ✖) y reúnete con tus compañeros ⑥.



⑤

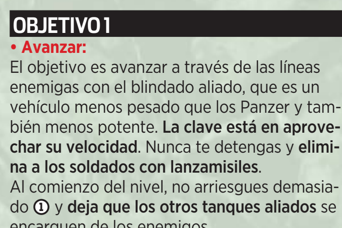


⑥

2. **BLINDADOS.**


①

OBJETIVO 1
• Avanzar:
El objetivo es avanzar a través de las líneas enemigas con el blindado aliado, que es un vehículo menos pesado que los Panzer y también menos potente. **La clave está en aprovechar su velocidad**. Nunca te detengas y **elimina a los soldados con lanzamisiles**.
Al comienzo del nivel, no arriesgues demasiado ① y **deja que los otros tanques aliados** se encarguen de los enemigos.



3. EL ZORRO DEL **DESTINO**


①


②


③


④

OBJETIVO 1
• Usar el cañón de 75 mm para destruir los panzer, la M50 y reagruparse con el pelotón:
Nada más salir del Jeep, **súbete en el cañón** que verás frente a ti para disparar a los tanques alemanes ①. Tu objetivo principal son los blindados, pero si te sobra tiempo dispara a los soldados.
Cuando acabes con los 5 tanques, **corre hacia el nido de ametralladora** de tu izquierda. Aguanta ahí hasta que los Panzer alemanes se echen sobre ti, sin dejar que los soldados nazis avancen.
Cuando lleguen los tanques aliados, recoge una **MP40** del suelo y toda la munición que puedas, sin alejarte demasiado del pelotón.

OBJETIVO 2
• Reunirse con los ingenieros y escoltarlos al campo de minas:
Retrocede con tus compañeros hasta los ingenieros.
Te moverás por zonas ruinosas ② donde los nazis se encuentran bien atrincherados, así que **no arriesgues demasiado** y apunta bien con el fusil y la metralleta. Usa las granadas cuando veas a varios enemigos juntos.
Casi al final de este objetivo verás al otro lado de un túnel un **nido de ametralladora**. No te quedes parado disparando porque no dejarán de salir enemigos. Para superarla, debes **disparar al soldado que utilice la ametralladora** ③ y correr hasta su posición antes de que lleguen más.

OBJETIVO 3
• Usar el panzerschrek para destruir los 3 panzer y el jeep blindado:
Suelta temporalmente tu MP40 y **coge el lanzacohetes que verás apoyado en unas piedra**s. Agachado desde allí podrás disparar contra los tanques enemigos sin arriesgar demasiado ④ (no uses L1, ya que pierdes mucho tiempo y visión). Luego aparecerá un **jeep enemigo**. Aguarda agachado a que se coloque frente a la valla de madera ⑤. Ahora te será más fácil **apuntar y disparar por el hueco** que hay entre dos rocas.

OBJETIVO 4
• Escoltar a los ingenieros en el campo de minas (2):
Tras ver cómo un francotirador asesina al conductor de un jeep aliado, coge el **rifle de francotirador** y túmbate en el suelo para protegerte con las rocas. Deberás abatir a 3 francotiradores: **el primero está en la colina** al otro lado de la carretera, el **segundo a la derecha** del primero y **el tercero aguarda en la ventana** del edificio en ruinas, en la colina de tu derecha.
Dirígete al jeep, cúrate con el **botiquín** y **súbete en la ametralladora** para eliminar a todos los soldados que aparezcan ⑥ hasta que lleguen los refuerzos. Céntrate en los que estén más cerca. Tu compañero te avisará por dónde se aproximan.

OBJETIVO 5
• Recuperar la artillería:
Sigue a los soldados hasta el poblado. Tras volar el portón cúbrete muy bien, ya que hay **varios nidos de ametralladoras**. Usa las granadas y la mira del rifle para disparar desde lejos. Cuando llegues a la zona elevada del poblado, **sigue recto por la primera calle** para coger por sorpresa a los alemanes y hacerte con el nido de ametralladora ⑦.
Para asaltar los cañones, **aprovecha tu posición elevada** para lanzar granadas y usa el punto de mira del fusil ⑧. Al final verás un **blindado junto a un puente**. Elimina a los soldados que lo custodian y colócale explosivos.


⑤


⑥


⑦


⑧

» 4. CONTRAATAQUE







OBJETIVO 1

• Ir a la intersección SE y defenderla:
Sigue a tus soldados hasta el **interior de la casa** lo más rápido posible. No te entretengas o lo pasarás muy mal. **Sube al tejado** de la casa y desde allí dispara a todos los nazis que veas en los tejados de los otros edificios, pero intenta cubrirte.
Tampoco estaría de más que tiraras **granadas cerca del blindado**.
A los poco segundos, tu superior te ordenará que te coloques en la **ametralladora M50** para eliminar todos los nazis que puedas ①. Ya sabes lo que tienes que hacer, así que no pierdas tiempo.

OBJETIVO 2

• Ir al camino de la intersección SO, asegurar las casas:
Cuando te lo indiquen, debes dejar la metralleta y **seguir a tus soldados** para reunirte con el sargento.
Ahora te toca despejar las casas, pero no lo hagas a la ligera, toma precauciones y **aguarda a tus compañeros para que entren contigo** ② y te echen una mano, ya que encontrarás bastante resistencia. Es importante que te hagas con una **MP40** alemana lo antes posible para entrar lo mejor armado que puedas, ya que el fusil, aunque es muy efectivo, sólo dispone de 7 balas y tarda mucho en recargar.

OBJETIVO 3

• Volver a la posición del médico, eliminar al francotirador y recoger el botiquín:
Cuando el sargento salga de la segunda casa y le dispare un francotirador, **retrocede hasta el punto marcado** con la estrella en el mapa. Cuando veas al **médico,** acompáñale hasta la posición de tu superior ③.
Cúbrete tras la barricada y utiliza tu fusil para eliminar al francotirador que está en la torre del edificio que verás a tu derecha ④.
Luego retrocede hasta el cadáver del pobre médico y coge el **botiquín** que hay junto a él para entregárselo al sargento.

OBJETIVO 4

• Retener el contraataque alemán, cubrirse en la casa y reabastecerse en el campamento:
Usa la metralleta que hay en la barricada para eliminar a todos los nazis que vayan apareciendo ⑤. Cuando veas la **primera explosión de mortero,** retrocede hasta la segunda casa.
Cuando llegues allí, el sargento te ordenará que regreses al campamento para reabastecerte y curarte.
Sigue a tus soldados lo más rápido que puedas sin entretenerte hasta la base aliada ⑥, donde podrás curarte y coger una metralleta americana muy eficaz (**BAR**).

OBJETIVO 5

• Avanzar hacia los Nebelwerfer:
Usa tu nueva adquisición, la BAR americana, para eliminar a todos los nazis que te encuentres en el poblado y avanza hasta que llegues a la posición donde se encuentran los lanzamisiles.
Es importante que no te detengas y que avances continuamente, ya que no dejarán de aparecer enemigos en todo el trayecto.
Cuando por fin llegues a los lanzamisiles, **coloca una carga en cada uno** de ellos, aléjate para que la explosión no te dañe ⑦ y baja hasta la posición de tu sargento, que te estará esperando.

OBJETIVO 6

• Retirarse y volver al cargamento:
Maneja siempre la BAR (o la metralleta MP40 alemana si no dispones de munición), ya que tendrás que disparar a corta, media y gran distancia. **No te detengas o serás aplastado por el tanque** alemán ⑧ que te pisa los talones. Sin embargo, no debes arriesgar demasiado.
Avanza por el margen de la carretera agachado para cubrirte con los obstáculos que vayas viendo, ayúdate con las granadas para los momentos en que se crucen en tu camino varios nazis y recoge sobre la marcha los **botiquines** que vayas viendo.






» 5. LIBERATORS





OBJETIVO 1

• Salir de la torreta de proa, entra en la torreta esférica y destruir los transportes enemigos:
Cuando te hagas con los controles de la torreta del avión, pulsa ✖ para salir de la cápsula.
Muévete por el avión hasta llegar a la zona marcada por la estrella en el radar y pulsa la ✖ para entrar en la torreta esférica.
Una vez en posición, **dispara a todos los aviones enemigos que veas**. Y procura acertarles, claro.

OBJETIVO 2

• Usar el visor de bombardeo:
Con el cielo limpio, dirígete a la parte delantera del avión y colócate en el visor de bombardeo, situado **muy próximo a la torreta de proa**. Para lanzar las bombas con precisión, debes tener paciencia y **situar el punto de mira en medio** de los barcos antes de disparar ①.
Ten en cuenta que, mientras mueves el punto de mira, no podrás disparar las bombas. Pero tú tranquilo, ya que con un solo impacto podrás hundir un barco.

OBJETIVO 3

• Eliminar las escuadras enemigas:
Cuando acabes con los tres barcos, sal del visor de bombardeo y **cuélate en la torreta delantera** (levántate y colócate en el punto preciso para poder entrar).
Aquí debes estar mucho más atento y **disparar a todos los aviones alemanes** que puedas antes de que derriben al avión. **No es necesario que apuntes** (**L1**), porque no mejorarás la puntería especialmente y perderás ángulo de visión.

OBJETIVO 4

• Derribar al AS y defender el avión:
Estate atento a la radio y **ve corriendo a la torreta trasera** cuando tu compañero te lo indique. Allí tendrás que eliminar a más cazas alemanes y al **capitán del escuadrón** ② (lo distinguirás por el color rojo de sus alas).

OBJETIVO 5

• Bombardear los tanques de refinería y los tanques de almacenamiento:
Cuando se te ordene, ve al visor de bombardeo y **deja caer las bombas sobre los tanques** de almacenamiento de combustible que veas ③. Ya sabes, no te precipites y apunta con cuidado antes de disparar.

6. OPERACIÓN **HUSKY**





OBJETIVO 1
• Asegurar la cabeza de la playa de Gela:
Ponte a los mandos de la ametralladora y dispara a las minas que veas flotar en el agua antes de que la barcaza choque con ellas.

OBJETIVO 2
• Despejar los 3 nidos de ametralladora de la playa:
Aunque inicies el nivel con una potente metralleta, mejor equípate con el fusil y usa las granadas para despejar los nidos a distancia.

OBJETIVO 3
• Usar el bazoka para destruir la barrera de espinos:
Cuando despejes el último nido de ametralladora, hazte con el **bazoka** que hay junto al cadáver de un aliado y dispara contra la barrera de espinos del fondo ①. **Si te sobra un proyectil**, lánzalo contra la barricada del fondo del sendero. Recupera la metralleta y usa el fusil para avanzar y eliminar desde lejos a los nazis que estén en las barricadas de la playa.

OBJETIVO 4
• Neutralizar los búnkeres:
Usa la metralleta aliada cuando entres en el búnker del final de la playa, pero cámbiala en cuanto puedas por la de los nazis: **Beretta M1938A**. Cuando llegues al final del búnker, **coloca un explosivo en la pared** para abrirte camino y retrocede para que no te alcance la explosión.

OBJETIVO 5
• Cruzar el puente:
Antes de acercarte a los bidones, **espera a que tu compañero lance la bomba** de humo. Deshazte de los nazis de las ametralladoras de lo alto del puente ② y cuélate por debajo usando la metralleta para eliminar a los nazis que verás al otro lado. **Sube por las escaleras lo más rápido que puedas** y cúbrete con las cajas de madera. Desde allí, usa las granadas y el rifle para despejar la zona.

OBJETIVO 6
• Asaltar el pueblo de Gela:
Es muy importante que avances rápido, pero de forma segura, usando tanto la metralleta como el rifle para las distancias largas ③. Recuerda que puedes ayudarte de **granadas para despejar los nidos de ametralladora**.

OBJETIVO 7
• Encontrar y rescatar a la tropa del avión y repeler el contraataque italiano:
Tras hablar con los aliados que te encuentres, dirígete a la **plaza donde verás el avión estrellado**. Elimina a los italianos y habla con los aliados. Tras un breve relax surgirán muchísimos italianos. **No cojas las metralletas pesadas** y usa el fusil para disparar a distancia y bien parapetado con los muros ④. **Nunca te expongas en medio de la plaza** y lanza periódicamente granadas al otro lado, donde aparecen los italianos. No dejes que te rodeen y mantenlos a distancia.
Cuando irrumpa un **tanque enemigo,** cambia a la metralleta y acércate rápidamente a él cubriéndote con los muros de las casas para colocar una carga explosiva en su panza.

7. PIANO **LUPO**





OBJETIVO 1
• Eliminar a los Stuga e impedir que destruyan los suministros de combustible y las ametralladoras:
Corre hacia el carro de combate y sube a la torreta antiaérea. Destroza todos los aviones sin fallar ①. Fíjate en las estrellas del radar.

OBJETIVO 2
• Reagruparse con el pelotón y reforzar a la 82 aerotransportada en piano lupo:
Camina hasta reunirte con tu pelotón. Cúbrete tras los muros y retrocede cuando los alemanes te lancen granadas. Tu nuevo fusil lleva 15 balas y es fácil de recargar. Cuando te deshagas de los primeros enemigos, hazte con la **Breda 1930** (úsala a ráfagas cortas).

OBJETIVO 3
• Usar los prismáticos para apuntar al convoy:
Desde tu posición elevada, pulsa **L1** para sacar los prismáticos y apunta a los tres tanques del puente ②. Marca la posición con el **R1**.

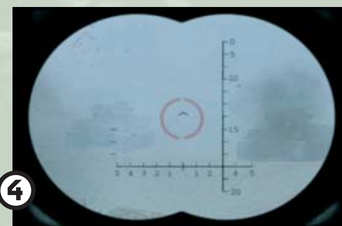
OBJETIVO 4
• Reagruparse con el pelotón y reforzar a la 82 aerotransportada en piano lupo (continuación):
Avanza por la carretera hasta unas **ruinas romanas**. Cúbrete tras las piedras y elimina con el fusil a los italianos de posiciones elevadas.
Avanza por el canal y, cuando veas al oruga en un puente, lanza una granada y ocúltate. Al otro lado del puente hay un jeep accidentado. Coge el **rifle de francotirador** y úsalo para eliminar a los alemanes de los nidos de ametralladoras de las colinas.

OBJETIVO 5
• Rechazar a la división de Herman Goering:
Abastécete de **medicina** y **granadas** en una de las tiendas. Atraviesa el túnel y **usa el nido de ametralladora** del descampado para neutralizar la avanzadilla enemiga.
Cuando elimines a los soldados de dos semiorugas y tu general te lo ordene, deja la ametralladora y avanza rápidamente.

OBJETIVO 6
• Destruir a los 8 panzer:
Sube lo alto del centro de mando y verás que tu compañero necesita tiempo para reparar la radio. Ve a uno de los búnkeres situados en primera línea y coge un **bazoka** (deja el rifle). Debes destrozar los Panzer enemigos que veas por la ventana ③ hasta que la estructura sea derribada por los alemanes. Ahora usa los **botiquines** que verás en el suelo y ve a los otros búnkeres para repetir la operación y despejar el terreno.

OBJETIVO 7
• Usar los prismáticos para divisar a los panzer:
Regresa al centro de mando y sube a la tercera planta. Tu compañero te dará los prismáticos para que establezcas las coordenadas de los tres grupos de tanques. **Para encontrarlos sin problemas,** fíjate en las estrellas del mapa y oriéntate antes de usar los prismáticos (**L1**). Seguidamente, marca su posición cuando aparezca el indicador rojo (**R1**) ④.





8. ADIÓS A LOS **AMIGOS**





OBJETIVO 1
• Asfalta el pueblo de Troina:
Como ya eres cabo dispones de un fusil y de una metralleta Thomson. Te recomendamos que uses estas dos armas hasta que te quedes sin munición y tengas que coger con un arma enemiga. Tu primer objetivo es bastante sencillo, tan **sólo tienes que avanzar por las calles** cubriéndote bien de los disparos enemigos y dando prioridad en eliminar a los soldados instalados en las ventanas de los edificios.

OBJETIVO 2
• Flanquear la MG42:
Cuando lo ordene el capitán corre con tu compañero hasta el final de la calle, **equípate con la metralleta** y entra en el edificio del nido de la ametralladora disparando sin parar.

OBJETIVO 3
• Asalta el pueblo de Troina:
Reúnete con el pelotón y, tras ver como muere uno de tus compañeros, llegarás a una plaza. Rápidamente **colócate en el porche de tu izquierda** para hacer frente a los soldados enemigos. Cuando la cosa se tranquilice deberás **entrar en la casa del fondo**, pero antes de hacerlo **equípate con la Thompson**.

OBJETIVO 4
• Despejar la plaza del pueblo:
Pronto llegarás a una casa desde la que verás una plaza plagada de nazis. **Sube a la primera planta** y usa todas las granadas que necesites para despejar la zona. Emplea el fusil para eliminar a los situados en los tejados ① de los edificios contiguos. Cuando tus compañeros salgan de la casa acompáñales y disponte a **avanzar los las calles de la ciudad sin detenerte**, ya que no dejarán de salir enemigos.

OBJETIVO 5
• Asaltar la catedral y coloca una carga en el Blag 88:
Muévete **a la par que el tanque aliado** para cubrirte de los disparos. Cuando el blindado explote **usa un par de granadas** para neutralizar la trinchera enemiga situada al final de la calle.
Bordea la catedral con mucho cuidado ya que estará plagada de enemigos ②. Una vez dentro, **tírate al suelo, cúbrete con alguna piedra** y céntrate en eliminar a los nazis situados en las plantas superiores con tu fusil. Seguidamente, para despejar la planta en la que te encuentras nada mejor que **lanzar un par de granadas**. Cuando el recinto esté despejado tan sólo tendrás que colocar una carga en el cañón antiaéreo nazi y reagruparte con tus compañeros.

9. LA GRAN CRUZADA





OBJETIVO 1
• Destruir los búnkeres:
Coge los prismáticos, usa **L1** para mirar y **R1** cuando apuntes a un búnker y el círculo rojo aparezca en el visor. De vez en cuando, suelta **L1** para limpiar el vaho de las lentes.

OBJETIVO 2
• Llegar a la playa, proteger a los ingenieros:
Muévete agachado y reza para que no te alcance un mortero. Utiliza el punto de mira para eliminar rápidamente los **nidos de ametralladora** de lo alto de la playa. Al avanzar, **cúbrete con las cajas de madera** y usa los **botiquines** que veas. Cuando los ingenieros destruyan el segundo alambre ① deja pasar al tanque-pala. Cúbrete con él y **avanza equipado con la metralleta** para deshacerte de los enemigos que encuentres en tu camino hasta las trincheras.

OBJETIVO 3
• Destruye la radio, protege a los ingenieros y entra en el búnker:
Cuando avances unos metros por las trincheras verás unos búnkeres. Dentro hay una radio que debes destrozar. Mientras avanzas, deshazte de los nidos de ametralladora con el punto de mira del rifle y cambia rápido a tu metralleta para matar a los nazis con los que te cruces. Cuando llegues al rellano frente a los búnkeres, sube rápido por la escalera a tu izquierda. Ya en el búnker, destroza la radio y colócate en la ametralladora de la ventana para cubrir a los ingenieros.

OBJETIVO 4
• Destruir los 3 puestos de morteros:
Sigue las estrellas para ver la situación de los morteros. **Usa la metralleta y no te expongas demasiado,** porque te toparás con muchos nazis. Recuerda que cuando pongas la cargas, dispones de 5 segundos para alejarte.

OBJETIVO 5
• Entrar y abrir las puertas del almacén:
Los soldados que defienden el almacén son muy buenos, así que cúbrete con los bidones y cajas de madera y avanza poco a poco. Ya dentro, verás que los alemanes cierran con una enorme verja. Limpia la zona de enemigos ② y pasa al otro lado, usando las escaleras y la pasarela superior. Ahora **mueve la palanca** del fondo a la izquierda.

OBJETIVO 6
• Destruir el Flakk 88, capturar el Flakk 88 y destrozar los búnkeres:
Desde la puerta del almacén, **dispara con el fusil a los nazis parapetados** tras la barricada del fondo ③. Para capturar el cañón situado en medio de la plaza de la base enemiga debes **buscar zonas donde protegerte y avanzar poco a poco**, ya que no dejarán de salir nazis. Hay **botiquines** en el búnker central. Elimina cuanto antes al nazi de **lo alto de la torreta**. Antes de entrar en el búnker central lanza varias granadas. Ya en el cañón, destroza los edificios que te rodean antes de que te cosan a balazos (para destrozar el último, debes **disparar a los bidones rojos** de su interior) ④.





10. DEMOSTRACIÓN DE HABILIDAD





OBJETIVO 1
• Escapar de la emboscada alemana:
Dispara con la metralleta del jeep a los nazis que veas en los márgenes de la carretera. **Olvídate de los blindados.**

OBJETIVO 2
• Seguir al sargento hasta el molino:
Como estarás tocado, ten cuidado hasta que veas **botiquines** entre los muros derruidos. Para **defender a tu equipo de los convoyes**, no te instales en la ametralladora y dispara con el fusil impidiendo que te flanqueen. Antes de cruzar el puente del molino, **dispara con el punto de mira del fusil a la ametralladora** de una ventana del edificio ①. **Para asaltarlo, cambia a la metralleta** y muévete agachado para acabar con los nazis de dentro.

OBJETIVO 3
• Defender el molino:
Cuando el molino esté despejado, sube al ático y coge el **rifle de francotirador**. Acércate a una de las ventanas y dispara a todos los nazis que puedas hasta que aparezcan los blindados. Entonces coge el **bazoka** que hay tu lado y vuélalos ②. Pero no permanezcas mucho rato asomado a las ventanas o te freirán. Tampoco descuides tu espalda, ya que entrarán nazis en el molino. Cuando veas por la ventana que **aparece un tanque, tírate al suelo** hasta que los aviones se hagan cargo. Reagrúpate con el pelotón y no te olvides del rifle y de la metralleta.

OBJETIVO 4
• Abrirse paso por el bloqueo alemán, rastrear el avión accidentado y abrirse paso hasta los 88:
Avanza por la carretera manteniéndote alejado del follón. Usa el punto de mira de tu Springfield para disparar a los nazis de la colina y a los ocultos tras las cajas. Cuando llegues al avión, usa el rifle de francotirador aunque los enemigos no estén lejos.

OBJETIVO 5
• Destruir los 4 cañones 88:
Ten mucho cuidado cada vez que te acerques a los cañones, ya que **estarán muy bien protegidos**. Para no arriesgar en exceso, **lanza una granada tras las barricadas** que los protegen y equípate con la metralleta recargada ③. Cuando entres en el granero, quédate en las puertas y **dispara a los que están en las plantas superiores**. Para acercarte al último cañón muévete siempre agachado, ya que desde lo alto del montículo del fondo no dejarán de dispararte.

OBJETIVO 6
• Asegurar el centro de mando:
Avanza por las barricadas hasta la cumbre del montículo. Aunque tardes más, hazlo **agachado y a rastras** ④. No te dediques a disparar hasta que estés en lo alto del montículo: si lo haces desde las barricadas no dejarán de salir nazis. Cuando elimines a todos regresa con el pelotón.





11. CRUCIFIX HILL

OBJETIVO 1
•Seguir a kelly:
Usa el rifle para deshacerte de los pocos soldados con los que te encuentres.

OBJETIVO 2
• Cruzar el cementerio:
Cúbrete con los árboles para acercarte a la entrada. Luego, **parapétate tras el muro** de la entrada y usa el fusil para despejar la zona. Ya dentro, **sigue agachado y cubierto** tras las lápidas. Y no te quedes parado mucho rato, porque te lanzarán granadas. Para despejar la salida, usa tú otra.

OBJETIVO 3
• Eliminat los 3 cañones Flak:
Desde la salida del cementerio verás una metralleta que no deja de disparar. **Lanza granadas agachado** tras el muro hasta eliminarla. Ahora debes moverte por una enorme trinchera. Hazlo agachado y sin detenerte ① para que los **nidos de ametralladoras** no te cosan a balazos. Para deshacerte de ellos usa el fusil, pero el resto del tiempo no te separes de tu BAR.

OBJETIVO 4
• Asaltat el búnker de comunicaciones:
Cuando te acerques **al búnker, cambia al fusil** y despeja todas las ventanas. Una vez dentro, tan sólo tienes que usar su metralleta para despejar la zona ②. Ten cuidado cuando subas a la primera planta, porque desde arriba **los nazis te lanzan granadas**.

OBJETIVO 5
• Destruir las 3 Nebelwerfers:
Avanza por la trinchera **con la BAR hasta los tres morteros**. Usa granadas para despejar la zona y cúbrete con las cajas.





12.EL ÚLTIMO **TREN**





OBJETIVO 1

• Despejar las casas a lo largo de la carretera:
Si disparas a un aliado fracasarás. Para moverte por la calle, usa el rifle y para asaltar las casas, abarrotadas de nazis, **usa la Thompson y granadas** ①. Los enemigos son duros, así que si necesitas vida, rastrea los rincones de las casas buscando **botiquines**.

OBJETIVO 2

• Defender a tu pelotón:
Cuando los tanques se detengan en la plaza, **corre a la casa del fondo** a la izquierda ② y agáchate en el marco de la puerta mirando a la otra acera. **Apunta a la brecha de la primera planta** del edificio de enfrente y dispara.

OBJETIVO 3

• Eliminar a la dotación de morteros y el Flakk 88:
Aparecerán muchos nazis, así que **bordea la plaza agachado** y procura no detenerte para que no te alcancen los disparos de mortero. Observa la estrella del radar para saber dónde está el mortero. Cuando lo destruyas ③ debes tener mucho cuidado y ser muy rápido para **eliminar a los 2 nazis que manejan el cañón** (Flakk 88) ④ que hay en medio de la plaza.

OBJETIVO 4

• Seguir al tanque Sherman, eliminar a los soldados con Panzerchrek y despejar el granero:
Avanza por las calles con los tanques aliados y despejando las casas. **Cuando el tanque se detenga**, colócate a su lado y lanza granadas ⑤ hasta eliminar a los soldados con bazokas de la casa del fondo. Cuando el tanque se coloque **frente al granero**, cúbrete con él y lanza granadas por encima suya.

OBJETIVO 5

• Llegar a la estación de tres y destruir el vagón de combustible:
Manejas un poderoso Panzer alemán. Debes **disparar a los tanques enemigos desde lejos** ⑥ (busca su posición en el mapa) y deshacerte de los soldados con bazoka. Al llegar a la estación, dispara al tren de combustible y cruza las vías por el hueco que deje.







13.LOS DIENTES DEL **DRAGÓN**






OBJETIVO 1

• Despejar los búnkeres:
No te detengas y dispara con el fusil a los **nidos de ametralladora de los búnkeres** ① a medida que te acercas. Cúbrete. Junto al búnker, usa la metralleta y cuando se abra la puerta lanza una granada. Cuando entres en el segundo búnker ② coge **botiquines** y el **rifle de francotirador**.

OBJETIVO 2

• Entrar en los dientes del dragón:
Permanece siempre agachado o tumbado para cubrirte con los bloques de hormigón de las ametralladoras de las torres ③. **Usa el rifle de francotirador** para despejarlas ④. Cuando estés cerca de la tercera torre, cambia a la metralleta: hay muchos nazis.

OBJETIVO 3

• Despejar los búnkeres:
Deja que tus compañeros te echen una mano ⑤ y **asegura todos los rincones** para que no te cojan por la espalda ⑥. Despeja los rincones que no puedes ver con granadas y no olvides coger **munición** para el Springfield.

OBJETIVO 4

• Cruzar el puente y destruir los dos cohetes V2:
Al salir, agáchate y usa el rifle de francotirador para eliminar a los **nazis de las trincheras**. Cuando entres en el surco de la nieve, equípate con la metralleta. **Atraviesa el puente por debajo** equipado con la metralleta ⑦ en el menor tiempo posible, elimina a los soldados de los **dos nidos de ametralladora** y coloca rápido los dos explosivos en los cohetes ⑧. Para finalizar la guerra, sólo tienes que reagruparte con tus compañeros en el puente.






TRUCOS



DESBLOQUEA TODOS LOS NIVELES

Aquí tienes uno de esos trucos sencillísimos y que reportan una notable ventaja, nada menos que abrir todos los niveles del juego. Para activar este truco, tienes que entrar en el menú de selección de capítulos. Ahora, mantén pulsados los botones R1 y L1 y, sin soltarlos, pulsa la siguiente combinación de direcciones y botones:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, →, ■, →, ■.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Trucos**".
@ Manda tus e-Mails a **trucos.playmania@hobbypress.es**

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues esta es la sección que buscas...



BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER!

En el menú principal ilumina la opción "Trial by trucking" y pulsa ●. Si lo has hecho bien aparecerá un nuevo menú donde introducir trucos. En él, teclea los siguientes códigos según el truco que quieras:
- **Bikers:** más motoristas.
- **Cops:** añade muchos policías.
- **Cash:** obtienes 115.000$.
- **Nodamage:** invencible.
- **Bridge:** Abre los puentes.
- **Nocops:** la poli desaparece.
- **Missions:** misiones abiertas.
- **Gallery:** galería de imágenes.



CONFLICT: GLOBAL STORM

- **Activar el menú de trucos:** En el menú principal pulsa: R2, R1, R2, R1, ●, ●, ●, ●

CRASHED

En la pantalla de carga introduce estos trucos:
- **Código Maestro:** ↑, ↓, ←, →, ✖.
- **Desactivar IA:** ←, ←, ✖.
- **Nitro Infinito:** →, ←, ✖.
- **Todos te atacan:** ↑, ↓, ✖.
- **Hacer que los oponentes no hagan nada:** ←, ←, ✖.
- **Sin Nitro:** →, ←, →, ✖.
- **Todos los coches y circuitos:** ↑, ↓, ←, →, ✖.



DEVIL KINGS

- **Pelea con tu propio ejército:** Supera los 12 modos de conquista.
- **Desbloquear personajes:**
- **Frost:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Venus.
- **Hornet:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Devil King.
- **Iron OX:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Scorpio.
- **Puff:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Azure Dragon.
- **Q-Ball:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Lady Butterfly.
- **Talon:** supera el modo Conquista en cualquier dificultad con Red Minotaur.

DINASTY WARRIORS 4: EMPIRES

- **Conseguir nuevos diseños (dibujos del 1 al 126):** Termina el modo Imperio con cualquier personaje, aunque si tienes una partida salvada de *DW4* o *DW4: Xtreme Legends* en la misma tarjeta , se abrirán automáticamente.

DRAKENGARD 2

- **Visor de películas:** Completa el juego una vez y podrás ver las películas del juego.
- **Modo Extremo:** Completa el juego en el nivel Difícil.
- **Selector de batalla de bonus:** Completa el juego en Extremo y consigue todas las armas.
- **Segundo final:** Completa el juego dificultad Difícil.
- **Último final:** Completa el juego en dificultad Extremo.



» AEON FLUX

Introduce los passwords en el menú de trucos.
- **Ropa Revelation:** ALPHA ROMEO MIKE SIERRA
- **Ropa de la película:** BRAVO ALPHA GOLF MIKE ALPHA NOVEMBER
- **Abrir las repeticiones de episodios:** BRAVO ALPHA YANKEE OSCAR UNIFORM
- **Ropa de guerra:** BRAVO LIMA UNIFORM ROMEO
- **Un golpe mata:** BRAVO UNIFORM CHARLIE KILO FOXTROT SIERRA TANGO
- **Salud infinita** CHARLIE LIMA OSCAR NOVEMBER ECHO
- **Ropa de Monican Freya, Judy y Una:** CHARLIE LIMA OSCAR TANGO HOTEL ECHO SIERRA
- **Fatalities libres:** CHARLIE UNIFORM TANGO INDIA OSCAR NOVEMBER ECHO
- **Munición infinita:** FOXTROT UNIFORM GOLF
- **Ropa Fame:** GOLF ROMEO ALPHA YANKEE
- **Restaurar salud:** HOTEL ECHO ALPHA LIMA MIKE ECHO
- **Chaqueta de cuero:** JULIET ALPHA CHARLIE KILO ECHO TANGO
- **Poderes ilimitados:** LIMA CHARLIE VICTOR GOLF
- **Ropa Seed:** MIKE OSCAR VICTOR INDIA ECHO
- **Todos los vídeos:** PAPA INDIA XRAY ECHO SIERRA
- **Modo Dios:** TANGO ROMEO INDIA ROMEO OSCAR XRAY
- **Película de acción:** UNIFORM KILO GOLF ALPHA MIKE ECHO ROMEO
- **Ropa de Mrs. Goodchild:** WHISKEY HOTEL INDIA TANGO ECHO



FORD RACING 3

- **Todas las pistas:** Durante el juego pulsa: L2, L1, R2, R1, ✖, ✖, ▲, ■, ●.
- **Todos los coches:** Durante el juego pulsa: ●, ■, ▲, ✖, ✖, R1, R2, L1, L2.



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO

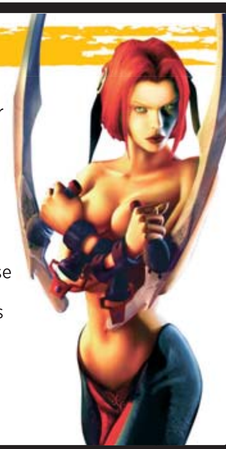
Pausa el juego y pulsa:
- **Poder del ojo lleno:** L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.
- **Armadura y salud llenas:** R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.
- **Los poderes del ojo:** L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.
- **Todos los niveles:** Ve al menú de extras y pulsa: ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←.

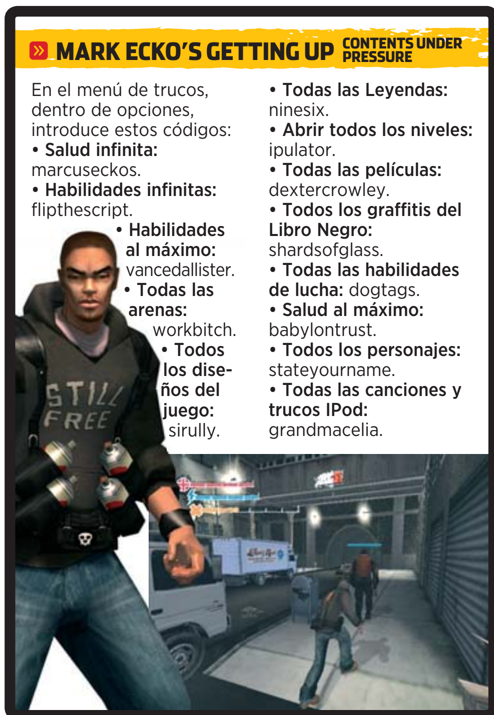
GTA SAN ANDREAS

Introduce estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
- **250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:** R1, R2, L1 , ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Tráfico agresivo:** R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- **Coches saltan:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Acelerar el tiempo:** ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Coches más rápidos:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- **Coches voladores:** R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Los peatones te atacan (no puede desactivarse):** ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
- **Los peatones van armados:** R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.
- **Conducción perfecta:** ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
- **Coches negros:** ●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
- **Coches rosas:** ●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- **Subir el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.
- **Aumentar respeto:** R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
- **Juego más lento:** ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- **Hotring Racer #101:** R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- **Conseguir un tanque:** ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Coche elástico:** R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Coche de golf:** ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- **Coche Hotring Racer:** R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
- **Ranchera:** ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.

» BLOODRAYNE 2

Introduce en el menú principal:
- **Que los enemigos estallen:** Dodge This Moist Pimp
- **Modo Juggy:** Fake Burst Cunningly Distorted
- **Congelar enemigos:** Blue Green Purple Imp
- **Modo Overload:** This Dark Distorted Reality
- **Factor Tiempo:** Quantum Lament Distorted Doting
- **Rabia ilimitada:** Pimp Reap Dark Dark Muse
- **Todos los combos:** Bone This Curry Vote
- **Todas las pistolas:** Whiskey Fake Kablow Shoot
- **Experiencia de Pistola:** Late Nurture Qweef Super
- **Uniformes:** Whack Lick Erotic Cunningly
- **Munición Infinita:** Ugly Dark Heated Orange Quaff
- **Rabia infinita:** Pimp Reap Dark Dark Muse
- **Modo Dios:** Uber Taint Joad Durf Kwis
- **Todos los poderes:** Blank Ugly Pustule Eater
- **Desbloquear todo:** Want This Dark Reality Taint Qweef





MARK ECKO'S GETTING UP CONTENTS UNDER PRESSURE

En el menú de trucos, dentro de opciones, introduce estos códigos:
- **Salud infinita:** marcuseckos.
- **Habilidades infinitas:** flipthescript.
- **Habilidades al máximo:** vancedallister.
- **Todas las arenas:** workbitch.
- **Todos los diseños del juego:** sirully.
- **Todas las Leyendas:** ninesix.
- **Abrir todos los niveles:** ipulator.
- **Todas las películas:** dextercrowley.
- **Todos los graffitis del Libro Negro:** shardsofglass.
- **Todas las habilidades de lucha:** dogtags.
- **Salud al máximo:** babylontrust.
- **Todos los personajes:** stateyourname.
- **Todas las canciones y trucos IPod:** grandmacelia.

- **Hotring Romero:** ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
- **Camión de la basura:** ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Conjunto de armas 1:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Conjunto de armas 2:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- **Conjunto de armas 3:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
- **Siempre lloviendo:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
- **Cielo nublado:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
- **Siempre hace sol:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
- **Los coches flotan en el agua:** →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.



JAK X

Desbloquear corredores extra:
Para disponer de más personajes, cumple estos requisitos:
- **Daxter:** Juega 5 horas y paga 50.000 orbes.
- **Kiera:** termina el juego.
- **Klever:** acaba Beachfront Drive.
- **Razer:** acaba Northern Tour.
- **Sig:** termina "Spargus City Death Race".
- **UR-86:** acaba la prueba de calificación de la zona llamada Kras City.

KILLER 7

- **Conseguir 100 probetas de sangre en el modo Killer8:**
Termina el juego y desbloquearás el modo Killer8. En la pantalla de Press Start del modo Killer8, pulsa: ↓, R1, ↑, L1, ■, ▲, ●, ●. Oirás el sonido de recuperación confirmando el código. Pulsa **Start** y tendrás 100 probetas al principio de Target 00.

KUON

- **Minijuego Sugoroku:**
Hazte con todas las piezas Sugoroku de la fase "Yin" y salva. Luego, hazte con el tablero Sugoroku en la fase "Yang" y salva. El minijuego estará disponible en el menú principal.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Para activar estos trucos, mantén pulsado L1 y pulsa esatas direcciones:
- **Invencibilidad:** ↓, ↑, ↓, →, →.
- **10.000 monedas extra:** ↓, ←, →, ↓, ↓.
- **Abrir todos los niveles:** ↑, ↑, →, →, ↑, →, ↓.
- **Finalizar el nivel actual:** ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, ↓, →, ↑.
- **Restaurar la vida de los 4 hermanos:** ↓, ←, ←, →.

L.A. RUSH

Durante el juego introduce estos códigos:
- **5.000 dólares:** ↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.
- **Los coches:** ↑, ↓, ←, →, ●, ■, R2, R1, ↑, ↓, ←, →.
- **Quedar siempre el primero:** ↑, ↓, ←, →, R2, ←, ●, ↑.
- **Desactivar a la policía:** ↓, ←, →, R2, ■, →, R1, ←.
- **Tráfico más rápido:** ↑, ↓, ←, →, ■, →, ●, ←.
- **Nitro infinita:** ↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ↓, ●, ↑.

LEGO STAR WARS

Introduce estos trucos en la sección "códigos" en la cafetería de Dexter.
- **987UYR:** droide de combate.
- **EN11K5:** Comandante droide.
- **LK42U6:** Droide de Geonosis.
- **KF999A:** droide de seguridad.
- **LA811Y:** Boba Fett.
- **F8B4L6:** soldado clon.
- **ER33JN:** Clon de Episodio III.
- **BHU72T:** Piloto clon.
- **14PGMN:** conde Dooku.
- **H35TUX:** Darth Maul.
- **A32CAM:** Darth Sidious.
- **VR832U:** Clon disfrazado.
- **DH382U:** Droideka.
- **U63B2A:** droide Gonk.
- **PL47NH:** Jango Fett.
- **A725X4:** Luminara.
- **MS952L:** Mace Windu.
- **92UJ7D:** Padme.
- **R840JU:** droide PK.
- **BEQ82H:** princesa Leia.
- **PP43JX:** guardia imperial.
- **XZNR21:** superdroide.
- **NR37W1:** blasters ridículos.
- **L449HD:** blasters clásicos.
- **IG72X4:** blasters gigantes.
- **SHRUB1:** perfiles.
- **PUCEAT:** con tazas, sin armas.
- **LD116B:** detector de minikits.
- **RP924W:** bigotes.
- **YD77GC:** púrpura.
- **MS999Q:** siluetas.
- **4PR28U:** invencible.

LOS SIMS 2

Como en anteriores Sims, primero tienes que activar al gnomo y después introducir el resto de los trucos, que estarán disponibles pinchando sobre el gnomo y eligiendo el que quieras:
- **Sacar al gnomo tramposo:** L1, R1, ↑, ✖, R2.
- **Desbloquear todo:** ●, L2, ←, ●, ↑, ●.
- **Adelantar el reloj 6 horas:** ●, ■, L1, ↑, ↓.
- **Conseguir dinero:** R1, L1, R2, →, ←.
- **Elegir el nivel de dificultad:** ▲, ●, ■, R2, ←.

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Durante el juego introduce estas combinaciones. Primero debes desbloquear al gnomo.
- **Gnomo tramposo:** ● + L1 + L2 + R2 + R1.
- **Adquirir habilidad:** L1 + R2 + → + ■ + L3.
- **Físico al máximo:** L1 + R1 + ↓ + ✖ + L3.
- **Mente a tope:** L1 + R1 + ✖ + ● + ↑.
- **Arte a tope:** L3+R3+R1+R2+●.
- **Poder social:** ▲+R2+L1+✖+■.



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Pausa, mantén pulsados **L1** y **R1** e introduce este código: ●, ●, ←, ▲, ●, ✖.
Verás la frase "Introducir truco" en pantalla: mete ahora cualquiera de éstos:
- **Adrenalina al 100%:** L1, R2, R1, ↑, ▲, ●.
- **Eliminar a tu Némesis:** ●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
- **Modo Dios:** ■ L2 L1 ▲ ▲ L2.
- **Conseguir documentos OSS:** ↑, ✖, R2, R1, ↑, ■.
- **Suicidarse:** ✖, ▲, ●, →, ▲, ●.
- **Munición infinita:** L2, L1, ■, L2, L1, R1.



» PSYCHONAUTS

Durante el juego, mantén **L1+R1** y después pulsa estas combinaciones. Si lo haces bien oirás un sonido.

• **9999 de munición:** R3, ✖, L3, L3, ▲, ●.
• **9999 puntas de flecha:** ✖, R3, R3, R2, ▲, ■.
• **9999 vidas:** L3, R2, R2, ●, ✖, R3.
• **Tener disponibles todos los poderes:** ●, ●, ▲, R2, L3, ▲.
• **Todas las mejoras de los poderes:** L3, R3, L3, R2, ●, R2.
• **Ítems globales:** R3, ●, R2, R2, L3, ▲.



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

• **Desbloquear el primer set de trajes secretos:** Termina todos los Test de Valor.
• **Desbloquear el segundo set de trajes secretos:** Termina todos los Test de Valor con medalla de Oro en todos ellos.



RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Para activar los trucos, pausa el juego y ve a opciones. Entra en "Introducir Código". Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.

• **Ítems infinitos:** ⬅, ➡, ⬅, ➡, ⬆, ⬇.
• **Moverse más rápido:** ⬅, ⬅, ⬅, ➡, ➡, ➡.
• **Volverse invisible:** ⬆, ⬆, ⬅, ➡, ⬇, ⬇.
• **Tus disparos "tiran" al suelo:** ➡, ➡, ➡, ⬇, ⬇, ⬇.
• **No puedes ser detectado:** ⬇, ⬇, ⬇, ⬆, ⬆, ⬆.
• **Un disparo mata:** ⬆, ⬆, ⬆, ⬅, ⬅, ⬅.
• **Munición infinita:** ⬆, ⬇, ⬆, ⬆, ⬇, ⬅, ➡.



SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES

• **Avión alternativo:** En el tercer episodio, cuando Sly está volando con el biplano, pulsa **Start** para pausar y pulsa: **R1, R1,** ➡, ⬇, ⬇, ➡.
Quita la pausa y disfrútalo.



THE SWORD OF ETHERIA

Pausa el juego en un combate e introduce estos códigos:

• **Armadura al máximo:** ⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ⬅, ➡, ⬅, ➡, **L1, R1**.
La barra de la armadura de Rex se rellenará por completo, aunque solo funciona una vez.
• **Armadura vacía:** ⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ⬅, ➡, ⬅, ➡, **R1, L1.**

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Para hacer todavía más movidito el juego o si te resulta muy, puedes introducir algunos códigos. Para activarlos, ve a la pantalla del mapa (CompStat), mantén pulsado **L1 + R1** e introduce las siguientes combinaciones:

• **Toda la música:** ●, ■, ●, ■.
• **Daño Doble:** ✖, ✖, ■, ✖, ✖, ✖.
• **Un millón de dólares:** ■, ■, ▲, ■, ▲ y ■.
• **Superpoli:** ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ▲.
• **Modo Ultrafácil:** ●, ■, ✖, ✖, ▲, ●.
• **Munición ilimitada:** ●, ■, ✖, ■, ■, ▲.
• **Resistencia ilimitada:** ●, ■, ✖, ■, ✖, ●.
• **Desbloquear minijuego de Red Man:** ▲, ✖, ✖, ●, ▲.



URBAN REIGN

En la pantalla del título, pulsa estas combinaciones:

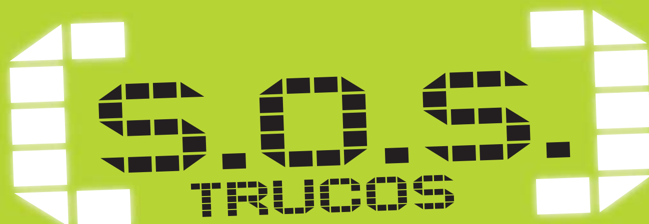
• **Todos los personajes:** **R1, R2,** ✖, ⬅, ➡, ■, ■, ■, ■, **L1,** ■, ▲, ●.
• **Todas las armas:** **L1, R1,** ✖, ✖, ▲, **R1, R1,** ▲, ■, ✖, **R1**.
Verás una admiración en la parte superior izquierda de la pantalla si lo has hecho bien. Después, carga tu partida y graba el juego para que los trucos se queden guardados permanentemente.



» NBA LIVE 06

Ve a la sección de Códigos e introduce cualquiera de los siguientes passwords, según el efecto que quieras:

• **HGS83KP234P:** McGrady 5 blanco.
• **2585HQW95B:** T-Mac 5 negro.
• **2345MJ#1:** Jordan XX.
• **DRI239CZ49:** zapatillas A3 Garnett.
• **JZ3SCARTVY:** zapatillas S. Carter.
• **JANTWIKBS6:** camiseta alternativa de los Pistons
• **193KSHU88J:** camiseta de los Celtics.
• **9922NVDKVT:** camiseta de los Cleveland Cavaliers.
• **AI9BUBBA7T:** desbloquear anuncio Answer IX.



» ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Hobby Press S.A. PlayManía. Calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid indicando en el sobre "Trucos".
» MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

GTA LIBERTY CITY STORIES

Buscando un Thunder-Rodd

✉ Luis (e-mail)



Hola amigos. Estoy intentando completar *Liberty City Stories.* En el "Love Media" me piden que les traiga un "Thunder-Rodd". ¿De dónde puedo sacar yo ese coche? Sé que en la misión Grease Sucho se puede coger uno, pero no lo hice y ahora no sé de dónde sacarlo. Un saludo y gracias.

Este vehículo puedes encontrarlo en el aparcamiento del edificio que hay a la derecha después de pasar el puente Callahan.

THE GETAWAY BLACK MONDAY

Contra el Ruso

✉ Evaristo (Cádiz)

Hola playmaníacos. Estoy atascado en la misión 19 de *The Getaway Black Monday.* En la parte en la que estás en la azotea, al final me quedo solo, luchando con un ruso al que no puedo eliminar. ¿No será un fallo del juego? Una ayudita, "please". Gracias.

No, no es que el juego esté mal... es que este combate tiene su miga. La primera condición es llegar bien de vida, porque si no la cosa se te pondrá muy cuesta arriba. Después, la clave es esconderse detrás de las chimeneas y lanzarte a por tu enemigo de repente (las volteretas vienen bien para llegar hasta él deprisa), y golpear sin piedad. Repite la técnica y acabarás con él.

THE MATRIX: PATH OF NEO

La Pastilla Azul

✉ José Morales (e-mail)

Hola, colegas de Playmania. Leí en una revista que en el juego *Path of Neo* había un final poco convencional si te tomabas la pastilla azul. Ya he terminado el juego (eligiendo la pastilla roja), y he empezado otra partida. Pero, al escoger la pastilla azul, paso a un menú y, si elijo continuar, vuelvo a la escena de la pastilla. ¿Qué es lo que pasa? Muchas gracias.

Viste la peli, ¿no? Si Neo elegía la pastilla roja, elegía salir de Matrix. Si hubiera elegido la azul, pues habría seguido en Matrix y no hubiera habido película. Pues lo mismo pasa en el juego: si coges la pastilla azul, simplemente la partida se acaba. Y eso no tiene nada que ver con el final del juego... que siempre es el mismo.

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Contra Shao Khan

✉ Pedro García (e-mail)

¿Qué tal, playmaníacos? Estoy atascado en lo que parece ser la lucha final de *Mortal Kombat Shaolin Monks*, cuando, después de derrotar a Shan Tsung y a Kintaro tengo que luchar contra Shao Khan. En la segunda parte de la pelea, utiliza un martillo con el que siempre me vence. ¿Me podrías dar algún consejo para superar esta batalla?

Cuando Shan Tsung saque el martillo, ponte a dar vueltas como loco a su alrededor lo más lejos que puedas de él y a lanzarle proyectiles. "Sí, ya -dirás tú-, pero ¿qué hago cuando me lanza su ataque que abarca toda la zona de combate?". Pues esquivarlo con dos saltos largos y un salto doble. Con paciencia, acabarás con él.

ESDLA: EL RETORNO DEL REY

Trucos

✉ Antonio (Valencia)

Hola playmaníacos. Tenemos el juego *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*, y lo hemos acabado a dobles. Así que hemos desbloqueado los trucos, pero al introcudirlos no funcionan. ¿Qué ocurre? ¿Hay que acabar el juego en solitario o pasarse todas las fases de bonus?

No, los trucos funcionan simplemente con acabarse el juego de cualquier manera, y no hace falta pasarse las fases extra. Lo que ocurre es que seguramente no los estás introduciendo bien, porque en la pantalla que los muestra, lo que parece flechas son en realidad un dibujo de los botones de la cruceta del Dual Shock. Vamos, que lo que parece una flecha apuntando hacia arriba en realidad es Abajo y viceversa, y lo mismo pasa con Izquierda y Derecha.

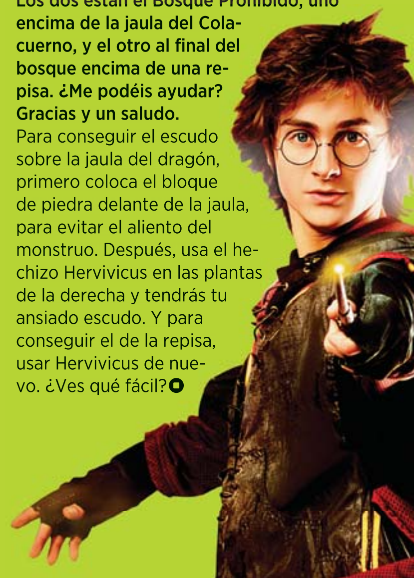
HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

Buscando Cromos

✉ Kilian Quesada (e-mail)

Buenas, amigos de Playmanía. En el juego *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* hay dos escudos que no puedo coger. Los dos están el Bosque Prohibido, uno encima de la jaula del Colacuerno, y el otro al final del bosque encima de una repisa. ¿Me podéis ayudar? Gracias y un saludo.

Para conseguir el escudo sobre la jaula del dragón, primero coloca el bloque de piedra delante de la jaula, para evitar el aliento del monstruo. Después, usa el hechizo Hervivicus en las plantas de la derecha y tendrás tu ansiado escudo. Y para conseguir el de la repisa, usar Hervivicus de nuevo. ¿Ves qué fácil?



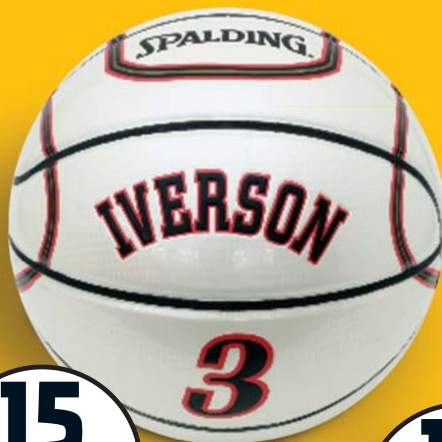
Sorteamos

15 juegos *NBA 2K6* para PS2 y 15 balones Spalding Edición Especial: ¡diversión asegurada para los amantes del basket!

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!! ¡Envía un SMS al número 5959!

Participar es muy fácil, sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "nbaplay(espacio) datos personales" y entrarás en el sorteo de 15 juegos *NBA 2k6* para PS2 y 15 balones spalding muy especiales. Si te gusta el baloncesto no te lo puedes perder.





15 Balones basket



15 Juegos PS2

» BASES DEL CONCURSO

Para participar, envía un mensaje de texto con tu móvil al número 5959, poniendo, por ejemplo: nbaplay Luis Llopis Calle Aranjuez 164, 1C CP 28090 Madrid

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- De las llamadas recibidas se seleccionarán 15 mensajes y cada uno de los remitentes recibirá 1 juego *NBA 2K6* para PS2 y un balón de basket Spalding.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los ganadores aparecerán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazo de participación: del 15 de marzo de 2006 al 16 de abril de 2006.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".





BREATH OF FIRE III

• **Mucha vida:** Incluye a Rei en tu grupo y lucha contra Goo-tian. Emplea la técnica Pilfer para absorber toda la vida que puedas, hasta el máximo.
• **Cambio de nombre:** Habla con las 3 hadas de la villa de las hadas. Repite con la tercera y te permitirá hacer el cambio.
• **Seguir jugando al acabar: Tras acabar** el juego y ver todo el final, espera a que aparezca la pantalla "Pulsa Start". Hazlo y podrás guardar la partida para continuar desde el jefe final de algún enemigo, te quedarás con ella para todo el juego.
• **Minijuego Tachikona y vídeo:** Supera el juego.

ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

Play ¡TRUCO PSP!

En el menú principal ve a "opciones" y luego a "identificador de jugador". Una vez allí, introduce cualquiera estos códigos:
• **1500 créditos:** $moneybags $
• **Desbloquear todo excepto la bicicleta Furia:** All Access
• **Todos los Rims:** Dubs
• **Todos los Rider Gear:** Duds
• **Todos los vídeos musicales:** Billboards



DARKSTALKERS CHRONICLE

• **Lista de opciones EX:** Mantén pulsado **L** mientras seleccionas el menú de opciones.
• **Galería de arte e intros del modo Arcade:** Completa el juego al 100%.
• **Desbloquear personajes:**
• **Shadow:** en el menú de selección de personajes, en la casilla de personaje aleatorio ponte sobre la "?", aprieta el botón Start 5 veces y el botón de confirmar.
• **Marionette:** igual que antes, pero pulsa Start 7 veces.
• **Oboro Bishamon:** en el menú de selección de personajes, mantén Start pulsado y pulsa el botón de confirmar al elegir a cualquier luchador.

DEATH JR.

Pausa el juego y manteniendo pulsados el botón **L** y **R** pulsa estas combinaciones:
• **Todas las armas:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●
• **Modo Dios:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲
• **Todas las mejoras:**
↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●
• **Munición infinita:**
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

• **Todas las armas:** acaba las misiones del modo individual.
• **Armas extra:** si acabas un nivel llevando contigo el arma

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Introduce estas combinaciones durante el juego:
• **Semáforos en verde:**
▲, ▲, R, ■, ■, L, ✖, ✖.
• **Conducir sobre el agua:**
●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L, L.
• **Destruir todos los coches:**
L, L, ←, L, L, →, ✖, ■.
• **Armadura a tope:**
L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
• **Salud al máximo:**
L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
• **Conseguir 250.000 dólares:**
L, R, ▲, L, R, ●, L, R.
• **El nivel de búsqueda no sube:**
L, L, ▲, R, R, ✖, ■, ●.
• **Bajar el nivel de búsqueda:**
L, R, ■, L, R, ▲, L, R.
• **Pack de armas 1:**
↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
• **Pack de armas 2:**
↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
• **Pack de armas 3:**
↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →

LOS SIMS 2

• **¡Ataque alien!:**
En cualquier punto del juego, salva la partida, y apaga la consola. Enciéndela y entra el menú del reloj para retrasar la hora. Cuando vulevas a cargar el juego habrás desbloqueado un curioso vídeo, una escena de invasión alien.

PURSUIT FORCE

Para desbloquear estos trucos, introduce las palabras que te damos en el menú de trucos.
• **Mitad de salud:** "Iron Man".
• **Sin tráfico civil:** "Open Road".

SPIDER-MAN 2

Dentro de "Opciones", busca el apartado "Trucos" e introduce cualquiera de estos códigos:
• **WARPULON:** niveles abiertos.
• **MYHERO:** todos los movimientos comprados.
• **POPPYCORN:** vídeos abiertos.
• **NERGETS:** salud infinita.
• **FILLMEUP:** telaraña infinita.

TWISTED METAL WORLD TOUR

Mantén pulsados **L** y **R** y pulsa:
• Armas mejores: ▲, ▲, ↑, ↑.
• Munición infinita: ▲, ▲, ↓, ↓.
• Rellenar energía: ▲, ✖, ■, ●.
• Invencible: →, ←, ↓, ↑.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

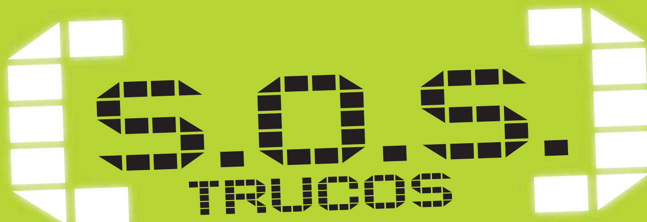
En el menú principal mantén pulsado **L** y, sin soltarlo, introduce estas combinaciones. Oirás un sonido.
• **Todas las raquetas y equipamiento disponibles desde el principio (en Casa):**
→, ←, →, →, ↑, ↑, ↑.
• **Empieza el torneo mundial con 1.000.000 de dólares:**
↑, ↓, ←, ↓, ▲, ▲, ▲.
• **2000 dólares por semana en el modo Torneo Mundial:**
↑, ↓, →, ↓, ▲, ■, ▲.



FIFA 06

Para activar estos trucos, entra en el menú de elección de modo de juego. Mantén presionado el botón L y, sin soltarlo, pulsa estas secuencias de botones:
• **Todos los equipos internacionales:**
■, ✖, ✖, ●, ▲, ▲.
• **Modo Campeonato:**
■, ●, ■, ✖, ■
• **La liga argentina:** ■, ●, ▲
• **Todos los estadios:**
■: ▲, ▲, ▲, ●, ●, ■





FINAL FANTASY X

Contra Aranea

✉ **Sandra (e-mail)**

Hola playmaníacos. Estoy atascado en el laberinto oculto de Bevelle del juego *Final Fantasy X-2*. El monstruo del laberinto siempre acaba conmigo. ¿Qué hago para darle su merecido? Gracias y un saludo.

El jefe en cuestión se llama Aranea, y su ataque más peligroso es Gooey Freeze, capaz de congelar a una de tus chicas. Usa una estrategia que siempre da resultados: que una de tus chicas descongele a las demás con Remedy. Para disminuir el daño de los ataques físicos, usa Protect. Para atacar, usa las magias de Holy. Verás cómo no te dura ni dos minutos.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Trucos

✉ **David Ardevol (e-mail)**

Hola playmaníacos. Quería saber si, por favor, podéis decirme algún truco para el juego *Tony Hawk´s Underground*. Muchas gracias y hasta otra.

Introduce estos códigos en el apartado de trucos:
Gravedad lunar: getitup
Manuals perfectos: keepitsteady
Todos los skaters: getemall
La música: holeshot
Balance de grind perfecto: letitslide
Todos los vídeos del juego: digivid

GTA LIBERTY CITY STORIES

Buscando coches

✉ **Unai Gibello (e-mail)**

Buenas, playmaníacos. Tengo el nuevo *GTA* para PSP y también una pregunta. ¿Dónde están los coches llamados Hellenbach GT y Hearse? Por cierto, este e-mail os lo he mandado desde la PSP... ¡Cómo mola esta consola!

El Hellenbach GT lo encontrarás en Harwood, concretamente en el túnel de lavado de coches, cuando completes el cuarto nivel en las misiones del vendedor de coches. Y el Hearse puedes encontrarlo cerca del hospital de Staunton Island.

THE SUFFERING 2: LOS LAZOS QUE NOS UNEN

Contra Blackmore

✉ **Carlos Bueno (e-mail)**

Hola playmaníacos. Os escribo para ver si podéis decirme cómo acabar con Blackmore en *The Suffering: Los Lazos que nos Unen*, pues llevo bastante tiempo atascado. Muchas gracias.

A Blackmore sólo puedes dañarle cuando estás transformado, así que tu primer objetivo es llenar tu "insanity meter", lo que consigues acabando con los monstruos normales, así que no te molestes en disparar ni a Blackmore ni a los monstruos grises. Transfórmate en cuanto puedas y lanza un super-ataque que acabará con un gran número de monstruos y dañará a Blackmore. Después, lánzate a por tu enemigo y golpéale con todo lo que tengas, incluidos superataques. Cambia a humano cuando no te quede más remedio y repite está técnica. Verás como acabas venciendo.

MATRIX: PATH OF NEO

Atrapado en el laberinto

✉ **Silvia (Alcalá de Henares, Madrid)**

Hola amigos de PlayManía. Estoy atascado en el juego *Matrix: Path of Neo*, concretamente en el nivel que es un laberinto en el que las paredes son el suelo, etc. Una chica me ha ayudado a cruzar una verja, pero ahora no tengo muy claro qué tengo que hacer. ¿Me echáis una mano? Gracias.

Tras cruzar la verja, estás en una sala grande con varias hormigas y escaleras a los lados. Sube por las escaleras de la derecha y, a medio camino, gira 90 grados a la izquierda para ver una plataforma. Salta hasta ella y, de nuevo a la izquierda y un poco más arriba, verás una puerta por la que tienes que pasar (no la que hay en una pequeña plataforma, sino la otra). Corre de frente ignorando a las hormigas y salta sobre una pequeña plataforma octogonal. A la derecha hay unos cubos foltantes que llevan hasta una puerta en el lado izquierdo. Crúzala y aparecerás frente a otra puerta. Salta para alcanzarla y pasar por ella y aterrizarás en un largo pasillo. La salida la hallarás al otro lado.

RESIDENT EVIL 4

Contra Salazar

✉ **David (e-mail)**

Hola playmaníacos. Estoy jugando a *Resident Evil 4* y quería saber cómo puedo derrotar a Salazar cuando muta y se convierte en un ser monstruoso con un letal tentáculo. Muchas gracias, amigos.

Lo primero es no quedarse quieto mucho rato, ya que uno de sus ataques, el mordisco, te mata de una sola vez. Después, estate atento para esquivar sus tentáculos. A la hora de atacar... pues, como está claro, tienes que apuntar al ojo. Lo mejor es que uses el arma que más potenciada tengas. Si tienes el Broken Butterfly, una magnum que podías recoger en el castillo, te bastarán un par de tiros para que revele la forma de Salazar. Ahora tienes que atacar sin tregua antes de que vuelva a ocultarse. Cualquier arma que tengas potenciada puede ser efectiva, aunque por su rápida cadencia de disparo la ametralladora puede serte muy útil.



¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees.
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de 2,99 € + gastos de envío*.



Guía coleccionable: *Metal Gear Solid 3 Snake Eater*
Guías: *Dragon Ball Z Budokai 3* y *Shadow of Rome*
Comparativa: *Metal Gear Solid 3 vs. Splinter Cell 3*
Suplemento: *Gran Turismo 4 (1ª entrega).*



Guía coleccionable: *Devil May Cry 3*
Guía: *Leisure Suit Larry Magna Cum Laude*
Comparativa: *Todos los juegos de EyeToy*
Suplemento: *Gran Turismo 4 (2ª entrega).*



Guía coleccionable: *Splinter Cell Chaos Theory*
Guía: *TimeSplitters: Futuro Perfecto*
Comparativa: Juegos de Tuning
Suplemento: Más de 5000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Moto GP 4*
Guía: *Star Wars Episodio III*
Comparativa: Acción Online
Suplemento: Los videojuegos del futuro



Guía coleccionable: *Tekken 5*
Guía: *Formula One 05*
Comparativa: Aventuras de Acción Fantástica
Suplemento: 52 Fichas de Trucos



Guía coleccionable: *Medal of Honor European Assault*
Guía: *Caballeros del Zodíaco*
Comparativa: Aventuras de Terror
Suplemento: PSPManía (Número 1)



Guía coleccionable: *God of War*
Guía: *Fahrenheit*
Comparativa: *Superhéroes*
Suplemento: PSPManía (Número 2)



Guía coleccionable: *Resident Evil Outbreak File 2*
Guía: *Burnout Revenge*
Comparativa: *FIFA 06* Vs *PES5*
Suplemento: PSPManía (Número 3)



Guía coleccionable: *007 Desde Rusia con Amor*
Reportaje: El Rey de la Fiesta
Comparativa: *Soul Calibur III* Vs *Tekken 5*
Suplemento: Guía *Resident Evil 4*



Guía coleccionable: *Gun*
Guías: *PES 5* y *DBZ Budokai Tenkaichi*
Comparativa: Aventuras de acción
Suplemento: Calendario 2006



Guía coleccionable: *True Crime New York City*
Guía: *Matrix: Path of Neo* y *Soul Calibur III*
Comparativa: Juegos de velocidad
Suplemento: 5000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Prince of Persia Las dos Coronas*
Guías: *Shadow of the Colossus* y *NFS Most Wanted*
Comparativa: Juegos de mafiosos
Suplemento: Los mejores juegos al mejor precio.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO **9** EUROS!



¡También puedes pedir tus números atrasados de **Play2Manía Guías & Trucos** y **Guías Play2Manía**



Play2 manía

Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar tu pedido. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.

PS2 | EIDOS | AVENTURA DE ACCIÓN | 7 DE ABRIL

Tomb Raider Legend

EL RENACER DE UNA AVENTURERA **LEGENDARIA**

Nuestra querida Lara Croft volverá por sus fueros con una aventura a su medida. Con un argumento lleno de misterio, que no os vamos a desvelar para no "chafaros" la sorpresa, nuestro objetivo en *Tomb Raider Legend* será recuperar una serie de valiosos artilugios recorriendo exóticas localizaciones como Perú, Bolivia o Tokio. El desarrollo se acercará más a los *Tomb Raider* clásicos (es decir, que la exploración, los saltos y los puzzles tendrán más peso que la acción). Eso sí, Lara tendrá nuevas habilidades (como usar un gancho metálico o poder lanzarse a los pies de los enemigos) que se unirán a otras ya vistas, como combate cuerpo a cuerpo o la posibilidad de pilotar algunos vehículos (por ejemplo, una potente moto). Además, *Tomb Raider Legend* tomará prestado algunos elementos de los últimos bombazos del género (por ejemplo, *God of War*), como las "secuencias de vídeo interactivas" en las que tendremos que pulsar un botón en el momento adecuado o si no... Pero lo mejor de todo serán sus puzzles y trampas, que aprovecharán perfectamente la excelente física de los objetos en el juego. Y todo ello con un sistema de control buenísimo, que hará que tanto el combate como los múltiples saltos y acrobacias que tendremos que realizar sean toda una delicia. En este sentido, ya os podemos asegurar que el desarrollo será menos frustrante que en otros *TR*, ya que se ha incluido un sistema de "puntos de control" que salva nuestro avance a menudo, y si fallamos en un salto y Lara se pega un "piñazo", retomaremos la partida cerca de nuestro fallo. Un apartado técnico brillante (a cargo de Crystal Dynamics) y una banda sonora sensacional serán otras virtudes de una aventura que nos parece muy superior al anterior *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*.

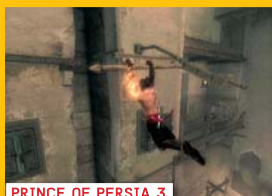
» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Por su emocionante y variado desarrollo y su sensacional apartado técnico, podemos estar ante la mejor aventura de Lara.



Lara cambiará de atuendo según la ocasión... pero siempre estará imponente.

» SE PARECE A...



PRINCE OF PERSIA 3

Sus desarrollos son parecidos, mezcla de plataformas, puzzles y espectaculares combates.



LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Ambos son de Crystal Dynamics y coinciden en su calidad gráfica y en el diseño de niveles y puzzles.



La exploración, los saltos y los puzzles serán más importantes que los tiroteos y las peleas cuerpo a cuerpo (aunque de eso también habrá).



El desarrollo estará lleno de situaciones emocionantes, como una vibrante persecución en moto o escapar del ataque de un helicóptero.



Lara tendrá muchos recursos en los combates, como esta vistosa voltereta o lanzarse a los pies del enemigo para tirarle al suelo.

EL MEJOR DE LA SAGA

El apartado técnico de *TR Legend* merece capítulo aparte. Los variados escenarios (acantilados, templos, entornos urbanos, cuevas...) están llenos de detalle. Pero lo mejor será es el modelo de Lara, más proporcionado y natural que nunca.



El modelo de Lara es sencillamente espectacular, muy superior al de *TR: EADLO*.



Los variados escenarios destacarán por su profundidad y gran cantidad de detalle.



Entre las nuevas habilidades de Lara, está la opción de usar un gancho para balancearnos o atraer objetos.

Lara Croft nos sorprenderá con una emocionante aventura de acción llena de misterio, combates, puzzles y plataformas "marca de la casa".



Los enemigos serán muy variados: mercenarios, animales (como jaguares) y algunas sorpresas "sobrenaturales"...

PS2 | SQUARE ENIX | ROL | ABRIL

Dragon Quest El Periplo del Rey Maldito

EL PRIMER GRAN JUEGO DE ROL DEL AÑO

Un grupo compuesto por 4 aventureros muy "particulares" (el héroe protagonista, un orondo guerrero, una atractiva hechicera y un templario "guaperas") deben enfrentarse a un poderoso enemigo para librar al rey Trode de una terrible maldición. Junto a ellos, iniciaremos un emocionante viaje que nos llevará a recorrer un montón de ciudades y mazmorras y a combatir por turnos contra todo tipo de enemigos. El desarrollo de la historia será lineal, aunque podremos movernos por el enorme mapeado y realizar alguna de sus múltiples tareas secundarias, hasta completar las casi 100 horas que dura. Y si aún no te has prendado de *Dragon Quest*, quizás lo hagas cuando veas su precioso apartado gráfico, diseñado por el gran Akira Toriyama (creador de "Dragon Ball"). Otro de los atractivos de una saga que en Japón triunfa más que *Final Fantasy*.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Un juego de rol apasionante y estéticamente precioso capaz de cautivar tanto al experto "rolero" como al más novato.



Los combates por turnos serán sencillos, pero a la vez estarán llenos de posibilidades.



Viajaremos por un amplio mundo a pie, en barco, en un tigre y hasta volando convertidos en pájaro.



» SE PARECE A...



DARK CHRONICLE

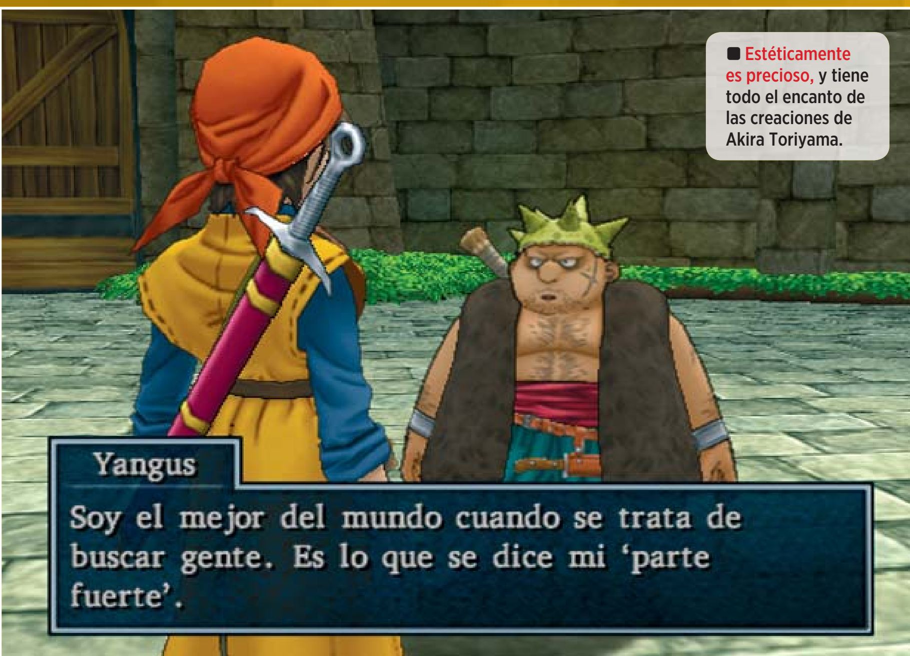
Pero sólo en su colorista "look" de dibujos animados. Level 5 ha desarrollado ambos, y se nota.



FINAL FANTASY X

Los combates son por turnos como en *Final Fantasy*, aunque el sistema de *DQ* es más accesible.





Estéticamente es precioso, y tiene todo el encanto de las creaciones de Akira Toriyama.



A medida que avancemos, el grupo mejorará sus atributos y logrará nuevas armas, habilidades y equipo.



La aventura estará llena de humor y también de momentos emocionantes.

***Dragon Quest El Periplo del Rey Maldito* lo tiene todo para convertirse en una obra maestra del rol. ¿Superará a *Final Fantasy*?**



Este *Dragon Quest* es la octava entrega de una exitosa saga. Pero tranquilos, que se puede disfrutar sin conocer los otros.

PS2 | MIDWAY | ACCIÓN | ABRIL

Rampage Total Destruction

ARRASANDO POR EL MUNDO...

Otro mito de los años 80, *Rampage*, va a ponerse al día en PS2 con esta nueva entrega. En ella viajaremos por importantes ciudades del mundo, como Los Angeles, en compañía de algunas míticas y gigantescas criaturas, tales como King Kong, el hombre lobo o el monstruo del pantano, con los que nos adentraremos en el siempre divertido mundo de la demolición. Así, nuestro principal objetivo será reducir a cenizas y ladrillos todos los edificios que veamos a nuestro alrededor, y para ello tendremos que golpearlos hasta que se caigan por su propio peso, evitando los disparos del ejército y otros peligros, como los cables de electricidad. Eso sí, la diversión de verdad llegará, como siempre, de la mano de los divertidos y variados modos multijugador.

» SE PARECE A... --
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



El objetivo será arrasar ciudades, y para ello nos encaramaremos a los edificios para golpearlos... ya sea jugando solo o acompañados.






El ejército y la poli intentará frenarnos, y para ello sacarán a la calle a todos sus efectivos.



PS2 | ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN | MAYO

X-Men 3 El videojuego oficial

EVOLUCIÓN MUTANTE ELEVADA AL CUBO

Antes de ver en mayo la tercera entrega de las aventuras de los X-Men en los cines, vamos a poder sumergirnos de lleno en su universo mutante gracias al juego oficial. En él podremos manejar a tres de los hombres X (Rondador Nocturno, Lobezno y el Hombre de Hielo) para afrontar una trama que continuará los hechos vistos en la segunda película y que ahondará en aspectos que servirán de base para la tercera. Sus respectivas misiones aprovecharán y explotarán las habilidades únicas de cada personaje. Así, las fases de Lobezno serán de acción pura, las de Rondador Nocturno de sigilo e infiltración y las del Hombre de Hielo de carreras contrarreloj sobre una plataforma de hielo, aunque la acción estará presente a lo largo de todo el juego, recreando de forma estupenda el universo mutante de los X-Men.

PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BIEN

Un título variado y entretenido, para ir abriendo boca antes de ir al cine a ver la tercera aventura de los X-Men.



X-Men 3 nos permitirá controlar a 3 superhéroes, como el Hombre de Hielo, quien tendrá que superar carreras y eliminar enemigos.



Rondador Nocturno usará sus poderes para infiltrarse y sorprender a los villanos.

SE PARECE A...



LOS 4 FANTÁSTICOS

También está basado en una peli y alternamos el manejo de los cuatro superhéroes.



LA VENGANZA DE LOBEZNO

Niveles llenos de acción con Lobezno como protagonista y basado en la primera película.





Villanos y escenarios de las tres películas aparecerán a lo largo del juego.



Los niveles se ambientarán en lugares como Hong Kong, Nueva York, Canadá...



Lobezno, por su parte, optará por el combate cuerpo a cuerpo sin descanso.

***X-Men 3* servirá como base a la tercera película y nos permitirá jugar con Rondador Nocturno, Lobezno y el Hombre de Hielo.**



Otros X-Men estarán también presentes en algunas fases para ayudarnos.

PS2 | VIVENDI | PLATAFORMAS | PRIMAVERA

ICE AGE 2 El Deshielo

HÉROES EN LA ERA GLACIAL

Ice Age fue una simpática y divertida película de Fox que este año va a tener continuación en el cine... y en nuestras consolas. El valle donde viven los protagonistas de la película, Manny el Mamuth, Sid el Perezoso y Diego el Tigre Dientes de Sable, va a inundarse debido al derretimiento de los glaciares cercanos. Eso les obligará, a través de una simpática aventura plataformera orientada sobre todo a los más pequeños de la casa, a ayudar al resto de animales del valle a encontrar una salida antes de que todo quede bajo el agua helada. Nosotros manejaremos a Scrat, la simpática ardilla protagonista de ambas películas, usando habilidades típicas en el género plataformero como saltar, trepar por superficies imposibles, realizar distintas clases de golpes y recolectar ítems para abrir nuevos niveles. Sorpresas y minijuegos, como jugar al escondite "inglés" o deslizarnos por el hielo pulsando botones en el momento justo pondrán el broche a un título simpático y divertido.

» SE PARECE A... RAYMAN 3
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



Los protas de la primera película repiten en la segunda entrega y en el videojuego, en el que tienen que salvar a sus amigos del deshielo.





Además de plataformas y peleas, también habrá simpáticos y divertidos minijuegos.

PSP | ATARI | LUCHA | 14 DE ABRIL

Dragon Ball Z Shin Budokai

EL MITO SE HACE AHORA **PORTÁTIL**



El manga más famoso de Akira Toriyama terminó hace más de 10 años... pero está más vivo que nunca. Tras los cuatro *Budokai* de PS2 Bandai está rematando *Shin Budokai*, la primera incursión portátil, en la que vamos a encontrar todo lo que ha hecho grande a esta saga de juegos de lucha.

Una vez más, los protagonistas serán unos apasionantes combates uno contra uno, en los que se sucederán a ritmo vertiginoso (aún más rápido que en PS2) los golpes más espectaculares y conocidos de los casi 20 personajes que ofrecerá el juego, desde Goku y Gohan adultos pasando por Gojeta, Krilin, Célula, Freezer... Casi todos estos personajes son los protagonistas de la duodécima película de DBZ, "Fusión", que es la que sirve de base al modo "Senda Dragón", el más divertido de todos los que ofrecerá. En él reviviremos la trama de la película, en la que una fuerza maligna adopta la forma de Janemba y devuelve a la vida a los muertos, teniendo Goku y compañía que volver a enfrentarse a viejos rivales como Broly. Este modo estará dividido en capítulos y éstos a su vez en combates, que puntualmente nos dejarán elegir un camino u otro variando así los protagonistas de los sucesivos enfrentamientos. Y tranquilos, que también ofrecerá piques Wi-Fi, un modo Arcade con menos "historia", Survivals o incluso una tienda donde comprar gráficos para crear "sellos". Todo esto, sumado a unos soberbios gráficos muy fieles a la serie y un gran control al estilo de los juegos de PS2, nos dejarán un juego de lucha simplemente irresistible para los fans de Goku.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Un trepidante juego de lucha que recreará los combates del universo "Dragon Ball" de forma magistral y muy vistosa.



DBZ Shin Budokai recreará los combates de la serie con una gran fidelidad... y una velocidad de vértigo.



Los cerca de 20 luchadores disponibles, como Janemba o Freezer, aparecen en la duodécima película de "DBZ".

» SE PARECE A...



DBZ BUDOKAI 3 (PS2)

Ofrece unos combates similares, repletos de ataques especiales, y con un "look" Cel Shading. Eso sí, tiene más modos de juego.



TEKKEN DARK RESURRECTION

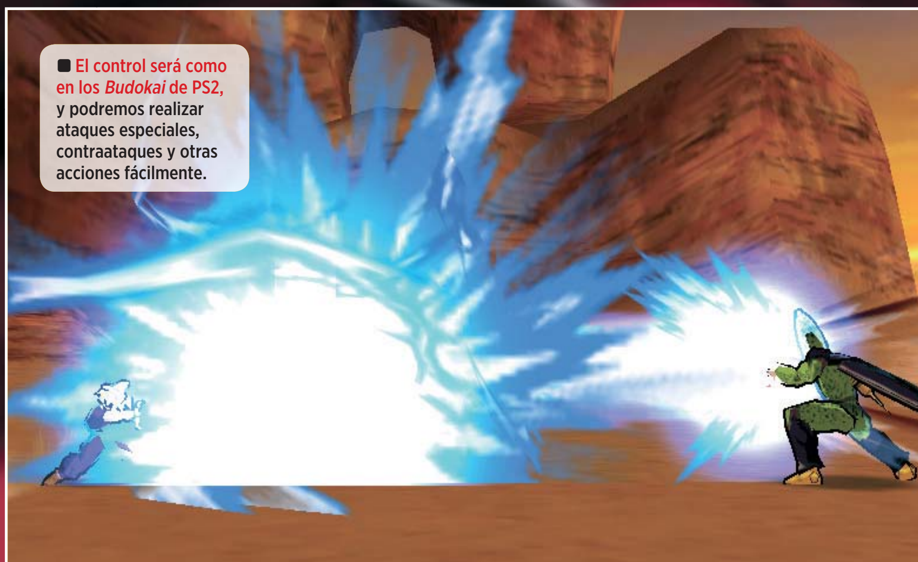
Salvando las distancias en control y realismo, es el otro gran juego de lucha 3D de PSP... aunque promete ser más completo.



Los Kamehamehas y otras técnicas de lucha jugarán un papel muy importante en los combates, que serán de desarrollo 3D.







El control será como en los *Budokai* de PS2, y podremos realizar ataques especiales, contraataques y otras acciones fácilmente.

Los combates del universo Dragon Ball van a saltar al terreno portátil conservando toda la espectacularidad y magia de la serie de TV.



Acciones como volar o acumular energía, típicas de la serie, estarán en el juego.

PSP | CAPCOM | ACCIÓN | MAYO

Monster Hunter Freedom

¿TE APUNTAS A UNA CACERÍA?

Uno de los juegos con opciones Online más originales de PS2 va a saltar a la portátil de Sony conservando todas sus señas de identidad e incorporando interesantes novedades. Eso sí, como en PS2, nos convertiremos en un valiente cazador de saurios y criaturas prehistóricas, que deberá cumplir todo tipo de misiones, o Quests, para conseguir dinero, alimentos y materias primas con las que elaborar nuevas armas y protecciones. La mecánica será la propia de un juego de acción, es decir, lucharemos cuerpo a cuerpo con las criaturas como en los juegos de acción, aunque también recorreremos un poblado repleto de tiendas y personajes con los que hablar... aunque el plato fuerte serán las "cacerías" Wi-Fi para 4 jugadores y la posibilidad de descargar nuevas misiones.

» SE PARECE A... MONSTER HUNTER (PS2)
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



Como cazador, tendremos que abatir a todo tipo de criaturas y, posteriormente, "recolectar" sus partes más útiles (garras, piel, carne...).





En la aldea podremos hablar y buscar nuevas misiones, así como comprar todo tipo de ítems.



Un fumigador será nuestra arma. Con él atontaremos a los insectos, nos propulsaremos en los saltos...











Daxter protagonizará su propia aventura, y será muy capaz de saltar, pelear y conducir vehículos él solito.

PSP | SONY | PLATAFORMAS | 7 DE ABRIL

Daxter

UN HÉROE A LA MEDIDA DE PSP

Daxter estaba harto de ir de segundón gracioso en las aventuras de Jak para PS2. Así que el pequeño y caradura roedor ha reclamado el protagonismo que merece... y le han mandado a cazar bichos. Más concretamente, insectos cabezachapas que amenazan con destruir Ciudad Refugio.
Para detener a semejante plaga, afrontaremos una aventura en la que, además de superar infinidad de zonas de saltos, pilotaremos vehículos flotantes, buscaremos ítems ocultos... y, por supuesto, también pelearemos con terribles insectos, desde pequeños escarabajos a jefes finales de tamaño descomunal. Para exterminarlos contaremos con un matamoscas... de alta tecnología, eso sí, y con una pistola fumigadora que igual nos servirá para atontar a los enemigos que para propulsarnos en los saltos. Un desarrollo variadísimo que se verá completado con minijuegos que parodiarán pelis como "Matrix" o "Braveheart". Y todo con un acabado técnico asombroso, equiparable a todos los niveles con el de las aventuras de Jak para PS2: los escenarios serán hiperdetallados, las animaciones de Daxter tan graciosas como fluidas, y no habrá tiempos de carga durante el juego. Hasta disfrutaremos de un minijuego Wi-Fi de combates de insectos, en el que enfrentaremos a los "bichos" que coleccionaremos con los de otros jugadores, y también podremos conectarnos (vía USB) con el *Jak X* de PS2 para desbloquear secretos... ¿Estaremos ante un nuevo grande de PSP? Parece que sí...

» SE PARECE A... MEDIEVIL
» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE
Los fans de las plataformas estamos de suerte: Daxter revitalizará el género con un juego variado y de excelente factura.



Una plaga de insectos cabezachapa asola Ciudad Refugio y al bueno de Daxter le toca detenerlos.



Regalamos 10 Juegos 24 The Game

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5959!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5959** desde tu móvil poniendo:
Play87 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play87 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de marzo de 2006 al 16 de abril de 2006.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5959 escribiendo: "Play87 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *24 The Game* para PS2 que Sony y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

Sopa aventura

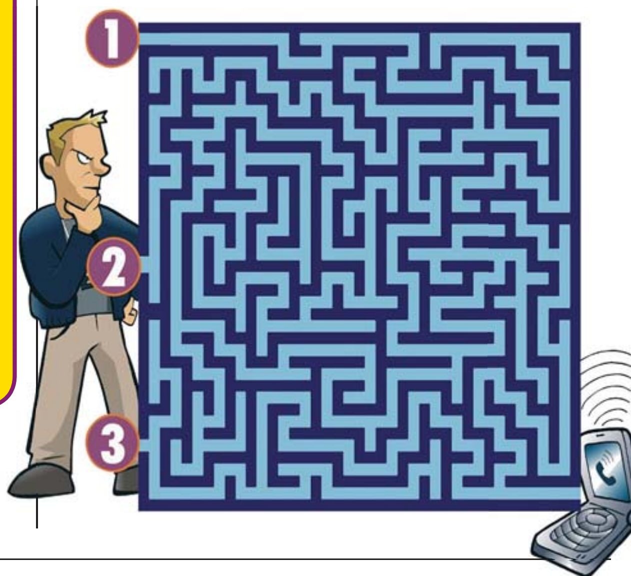
24 **pertenece a un género que nos encanta, como es el de las aventuras. Esperamos que te resulte igual de atractivo el reto de encontrar en nuestra sopa de letras los nombres de diez juegos de aventura.**
Todo un homenaje a tantas horas de diversión sin fin...



JUEGOS A ENCONTRAR:
El Padrino, Fahrenheit, Genji, God of War, GTA San Andreas, Gun, Hitman, Onimusha, PSI-OPS, True Crime.

En busca de la llamada

Nuestro amigo Jack Bauer recibe habitualmente una serie de llamadas confidentes que le son de gran ayuda a la hora de luchar contra el crimen. Pero la cosa se complica cuando hay un laberinto de tres caminos entre su móvil y él... ¿Sabes cuál de las tres rutas posibles le llevará hasta esa llamada de su confidente? ¡Pero date prisa, porque el tiempo corre en tu contra!



Humor

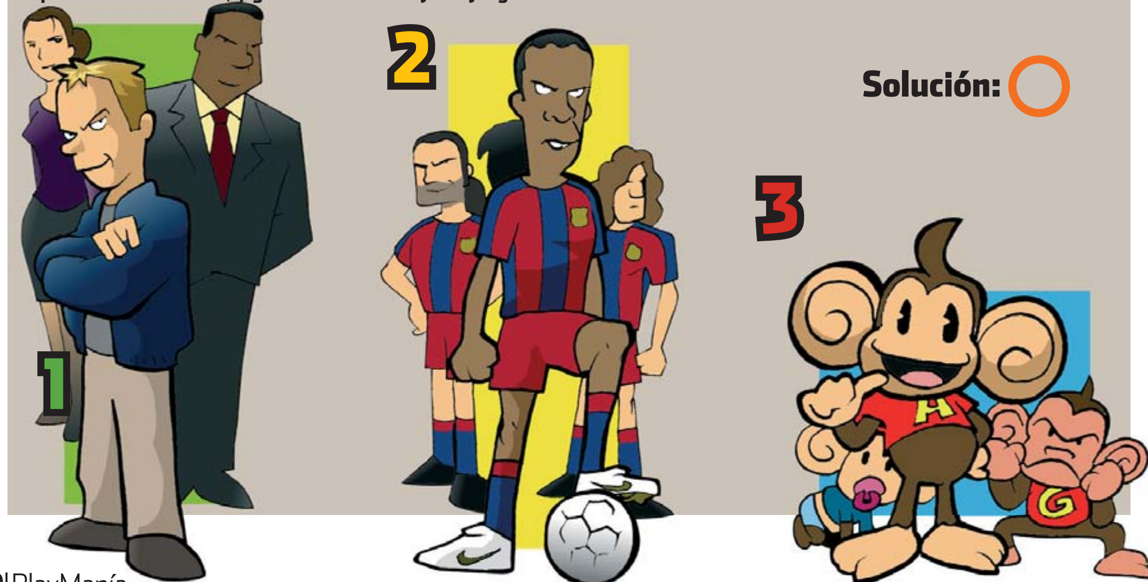


Concurso "PASATIEMPOS"

Elige al verdadero

Quizá no te sea muy difícil elegir al grupo verdadero de protagonistas que puedes encontrar en el juego *24*. ¡Decídete por uno de estos tres, y gana uno de los mejores juegos del momento

Solución: ◯



GANADORES

Estos son los ganadores de los Pasatiempos publicados en PlayManía 85. Cada uno recibirá un juego *TOCA RACE DRIVER 3 para PS2.*

Daniel Ordoñez .... Zaragoza
Irene Lupiañez Cañizares .... Almería
Alejandro Villegas Baena .... Córdoba
Francisco Mata .... Barcelona
Ángel López Hernández .... Murcia
Víctor Araujo .... Pontevedra
Gerard García .... Lleida
Alejandro Hoyo Mateu .... Valencia
Juan Antonio Luján García .... Ávila
Antonio Montes .... Madrid

PÁGINA DE PUBLICIDAD

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Rubén Guzmán Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán.
playmania@axelspringer.es

Edita **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez.
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3 Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2 planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3 -2
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2006

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**
Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

axel springer

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 14 DE ABRIL

» REPORTAJE
FINAL FANTASY XII
Uno de los juegos de rol más esperados de PS2 acaba de debutar en Japón y nosotros nos hemos hecho ya con una copia para contároslo todo sobre él... ¿Te lo vas a perder?

» ESPECIAL
GUÍAS PLATINUM
Y de regalo, una revista con las soluciones completas de algunos de los mejores juegos Platinum del momento: *GTA San Andreas, Gran Turismo 4, PES4, God of War...*





» REPORTAJE
EL CÓDIGO DA VINCI
Viajamos a París para desvelar todas las claves sobre el juego basado en la esperada película de "El Código Da Vinci".

» GUÍA COMPLETA
PARA GUARDAR EN LA CAJA DEL JUEGO
Onimusha Dawn of Dreams
Completa la aventura con nuestras tácticas para los jefes, la resolución de los puzzles, secretos...



Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Play manía



El Padrino

Mapas • Misiones • Trabajos extra • Dinero fácil

Los Corleone necesitan un hombre de confianza. Alguien capaz de aumentar el poder de la Familia extorsionando, cumpliendo las misiones más peligrosas y tomando el control de los centros de poder de las otras familias. Alguien que los convierta en los dueños de Nueva York. Y el Padrino te ha elegido a ti para esa misión.



1. CONCEPTOS BÁSICOS Y CONSEJOS

1.1 HABILIDADES Y RESPETO

Realizando acciones correctamente (eliminando un enemigo, extorsionando a un comerciante, cumpliendo misiones de cualquier tipo, comprando pisos francos...) **ganamos puntos de respeto**. Nuestro nivel de respeto, indicado en la parte superior izquierda de la pantalla 1, sirve para que acciones como extorsionar o interrogar sean más fáciles de realizar. Y además, cada vez que subimos un nivel, ganamos un **punto de habilidad que podemos distribuir entre cinco habilidades**: Pelear, Disparar, Salud, Velocidad y Habilidad callejera (que vale para reducir la prisión policial y el nivel de vendetta, y para aumentar nuestra capacidad de transportar munición) 2.
La habilidad que más deprisa debes mejorar es Disparar, seguida de Salud. Las demás, intenta ir subiéndolas lo más equilibradamente posible.


1



2

1.2 LA EXTORSIÓN, LOS LOCALES Y LOS TINGLADOS

Hacernos con el control de los numerosos locales de Nueva York es una de las tareas secundarias del juego. **Hay muchos tipos de comercios,** además de hoteles, garitos y clubes, pero en todos tenemos que eliminar a los matones que los protegen y extorsionar al dueño del establecimiento.

Además, cada semana recibimos una "paga" de los Corleone en función del **número de locales en su poder**.

Para extorsionar debemos presionar al dueño del establecimiento hasta alcanzar el indicador de su barra de presión, pero con cuidado 1, ya que **no**



1

queremos eliminarle ni que reaccione violentamente, pues en ambos casos perdemos la posibilidad de controlar el establecimiento.

Las maneras más suaves de presión son destruir muebles y otros elementos del establecimiento, zarandear y tirar al dueño, apuntarle con un arma o hacer el gesto de que le vamos a golpear (Atrás en el stick derecho). Si aún así no llegamos al indicador de su barra de presión, habrá que golpearle o dispararle, con el riesgo que eso supone para su vida. Cuando alcancemos el indicador, bastará con que le hablemos para que pague tributo a los Corleone 2. Pero **si seguimos presionando después**, el tributo será cada vez mayor, aunque corremos el riesgo de que muera o se vuelva contra nosotros. En muchas ocasiones, cuando tomamos el control de un establecimiento se abre la **entrada a un tinglado**, un negocio ilegal que suele estar lleno de matones. Cuando los eliminamos, **podemos extorsionar al dueño del tinglado**, que nos dará beneficios independientes de los del local 3.


2


3

1.3 EL NIVEL DE BÚSQUEDA

Delinquir en la calle llama la atención de la policía (**herir peatones, atropellar gente, pelear con otras bandas en la calle, comprar armas** o munición en el mercado negro...) Todo ello aumenta el nivel de búsqueda, indicado junto al mapa de la parte inferior derecha de la pantalla por hasta seis placas de policía. Cuantas más placas tengamos, mayor será el acoso policial, que irá desde policías a pie que nos disparan si nos ven, a coches que nos persiguen 1 y hasta barricadas.

Los modos de bajar el nivel de búsqueda son dejar que pase el tiempo sin cometer ilegalidades, entrar en un piso franco, sobornar a uno de los agentes que aparecen en el mapa con una insignia, o huir en coche a otro barrio.


1

1.4 LAS ARMAS Y EL MERCADO NEGRO

En *El Padrino* manejamos diversos tipos de armas de fuego y explosivos. En cuanto mejores un poco tu puntería, **las pistolas serán tus mejores armas** y debes utilizarlas en prácticamente todos los tiroteos a larga o media distancia, ya que gracias a su precisión permiten eliminar de un solo tiro en la "chola" a cualquier matón.

La ametralladora es adecuada en campo abierto 1, pero sobre todo cuando avanzas por pasillos enrevesados o subes escaleras, ya que te permiten liquidar a toda velocidad a los enemigos que te atacan por sorpresa. **La escopeta también es efectiva** en estos casos, pero su reducida recámara la hace menos eficaz.

Los cócteles molotov son adecuados para acabar con grupos de enemigos lejanos o enemigos parapetados, aunque debes tener cuidado al lanzarlos para que no reboten y te abrasen a ti.

En los puntos marcados con armas en el mapa principal, o con rombos en el mapa de la de la pantalla, hay vendedores del mercado negro que te proveerán de armas y munición 2. **Los vendedores indicados con el icono** de un arma con estrellas suben la capacidad de un arma hasta el nivel 2, y los vendedores con un icono con estrellas y amarillo hasta nivel 3 (más velocidad de disparo, capacidad de la recámara...) **Con las armas ya mejoradas a máximo nivel, la mejor de todas resulta ser la ametralladora.**



1


2

1.5 NIVEL DE VENDETTA Y GUERRAS DE BANDAS

Cuando atacas los intereses de una familia sube el **indicador de Vendetta** 1. Si se llena al máximo comenzará una **guerra de bandas**. Tienes un tiempo limitado para ganarla, lo cual puedes hacer de dos formas: **acudir a los agentes del FBI** (marcados en el mapa con una placa del FBI) 2 y pagarles para que presionen a la familia rival, o ir a un local de la familia y **colocar en el interior una bomba** 3. Naturalmente, después te toca salir corriendo para eludir la explosión 4.

En caso de que no ejecutes una de estas dos acciones antes de que acabe el tiempo, la banda rival ganará la guerra y habrá volado dos de tus locales (que ya no pagarán tributo, claro). Vamos, que no te conviene perder.









1.6 LOS PISOS FRANCOS

Una de las utilidades del dinero es comprar **pisos francos** 1. Cuando poseas uno, dentro **podrás salvar la partida y además rellenar munición y botellas de vida** 2, así que intenta comprar uno lo antes posible. A lo largo del juego te regalarán algunos pisos francos, pero **en estos "pisos de regalo" no suele haber munición** (aunque sí puedes salvar y recuperarte).





2. CÓMO GANAR DINERO FÁCIL

2.1 ROBOS A BANCOS

Los bancos están **marcados con el signo del dólar** en el mapa. Asegúrate de tener un cartucho de dinamita y entra con las armas guardadas. Baja al piso de abajo, donde está la caja fuerte y acaba con todos los guardias 1. Pon un cartucho dinamita (con R1) en la caja fuerte 2. Tras la puerta esperan varias sacas de dinero. Cógelas y huye al piso franco más cercano.





2.2 CAJAS FUERTES

En todos los locales, tinglados, almacenes, etc., siempre podrás encontrar una caja fuerte con una pequeña suma de dinero (no suele llegar a los 1000 dólares). No es que sea mucha pasta, pero el dinero siempre viene bien en esta aventura. Vuélala con un cartucho de dinamita 1 (aléjate para evitar ser dañado por la explosión) 2 y serán tuyos.





2.3 CAMIONES DE REPARTO

Los camiones que circulan por la ciudad pertenecen Familias rivales. **Si los detienes** golpeándoles con otro vehículo o disparándoles con escopetas o ametralladoras 1, **bajarán dos matones y el conductor**. Acaba con los matones, recoge la saca de dinero y llévala a un piso franco. Además, **si extorsionas al conductor** 2, te dirá la localización de un tinglado de su familia.





2.4 TRAPICHEOS

Son pequeños negocios de las bandas rivales en los que puedes meter las narices.

Normalmente, un grupo de matones custodia mercancía indicada con una flecha roja. Puedes acabar con todos 1 y hacerte con la pasta 2. Vuelve con el dinero robado a un piso franco para que se sume a tu cuenta.





2.5 ENCARGOS DE ASESINATO

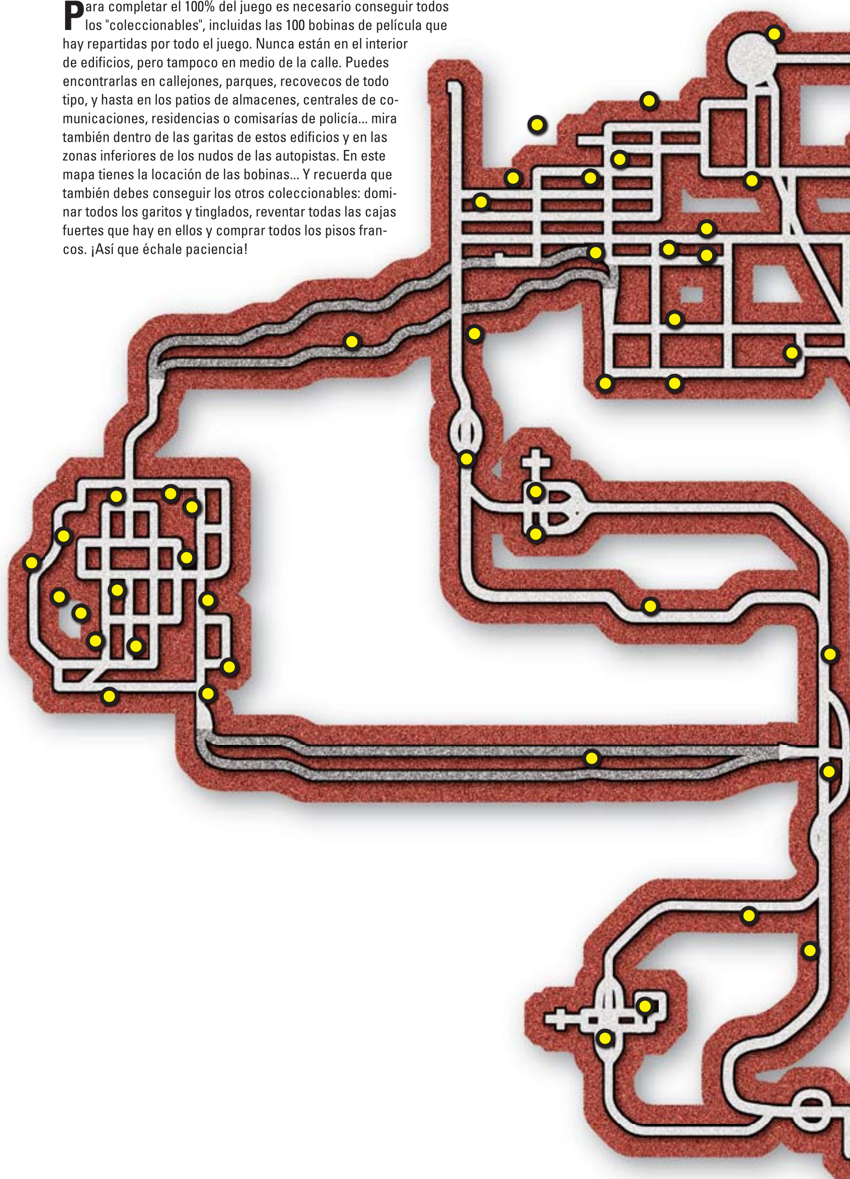
Estas misiones secundarias consisten en **eliminar a un miembro de una familia rival**. Te las proponen diversos miembros de la familia Corleone 1 y te permitirán ganar grandes sumas de dinero (que te vendrá muy bien al principio del juego), sobre todo **si cumples la condición especial** de cada una 2. Se detallan una por una a partir de la página 21 de esta guía.

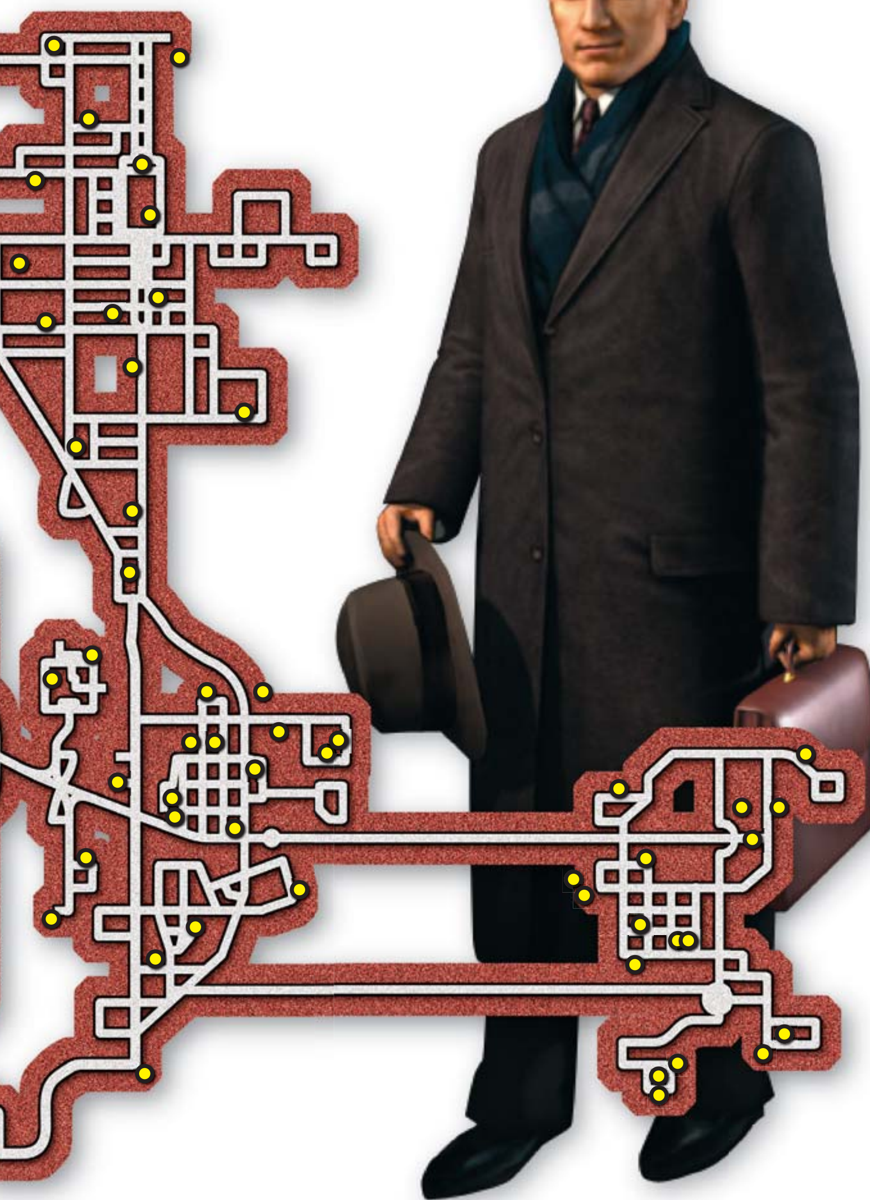




3. LAS 100 BOBINAS DE PELÍCULA

Para completar el 100% del juego es necesario conseguir todos los "coleccionables", incluidas las 100 bobinas de película que hay repartidas por todo el juego. Nunca están en el interior de edificios, pero tampoco en medio de la calle. Puedes encontrarlas en callejones, parques, recovecos de todo tipo, y hasta en los patios de almacenes, centrales de comunicaciones, residencias o comisarías de policía... mira también dentro de las garitas de estos edificios y en las zonas inferiores de los nudos de las autopistas. En este mapa tienes la locación de las bobinas... Y recuerda que también debes conseguir los otros coleccionables: dominar todos los garitos y tinglados, reventar todas las cajas fuertes que hay en ellos y comprar todos los pisos francos. ¡Así que échale paciencia!





4. LAS MISIONES PRINCIPALES

4.0 MISIÓN DE INTRODUCCIÓN

Little Italy, NY, 1936. Controlas a Johnny, el padre de tu personaje, que se enfrenta a los matones de la familia Barzini que han volado su local. **Familiarízate con los controles más básicos:** fijar al enemigo con R1 y golpear con es Stick Derecho. Tu objetivo es tan obvio como sencillo: **acaba con los cuatro matones** (el segundo lleva un **bate**, que pasarás a usar tú cuando lo derribes) 1. Aprovéchalo bien. Después, aparecerán Don Barzini y sus matones y coserán a tu padre a balazos sin que puedas evitarlo.

Contemplas el cadáver cuando aparece Don Vito Corleone 2 y te emplaza a vengarte cuando seas mayor.


1


2

4.1 EL CALLEJÓN (ENTRENAMIENTO)

Respeto: 750 puntos
Dinero: 1.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Antes de nada, **edita el aspecto de tu matón**, vístele (de momento, no tienes dinero, así que la ropa disponible es bastante limitada, aunque más adelante eso cambiará) y elige su nombre. Ya puedes unirte a la Familia.

Estás en 1945, y tu madre le pide a Don Vito que te ponga bajo la tutela de los Corleone 1. El Padrino manda a su secuaz Luca Brassi a buscarte. **Luca te enseña a pelear** contra unos matones que estaban zurrándote: lanza ataques rápidos pulsando hacia adelante con el Stick Derecho; ataques potentes pulsando rápidamente adelante y atrás con el mismo stick; agarra a un enemigo con R1 y L1, y golpéale mientras le sujetas pulsando hacia adelante con el Stick Derecho 2. Cuando alguien caiga de rodillas, agárralo y pulsa Abajo en el stick izquierdo para levantarle. Acaba así con los dos mantones y **sigue a Luca**. Habla con él (pulsando ▲). Luca te da un **mapa de la ciudad**: acude al piso franco marcado en él (puedes hacerlo a pie o robando un coche, (como prefieras) 3 y una vez allí salva la partida.


1


2


3

CALLES DE LITTLE ITALY

- Primer piso franco
- Piso franco
- Médico
- Policía
- Banco
- Iglesia
- FBI
- Mejora de armas

Almacén

Almacén

Almacén

Almacén

- Familia Corleone
- Familia Tattaglia
- Familia Stracci
- Familia Cuneo
- Familia Barzini

4.2 EL EJECUTOR (ENTRENAMIENTO)

RESPETO: 750 puntos
DINERO: 1.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Antes de nada, **mejora un punto una de tus habilidades**, ya que como verás has ganado un nivel de respeto. En esta misma habitación puedes recoger un **bate** y una **botella de salud**. Después, baja al piso inferior y **coge el teléfono**. Sal del edificio y Luca te llevará hasta la **carnicería de Emilio** para que realices tu primera extorsión. Basta con que hables con Emilio primero y luego destruyas a golpes los objetos de su mostrador **1** para convencerle de que pague a los Corleone. **Emilio te abre la puerta a un Tinglado clandestino**, un garito de juego. Usa el bate para dar su merecido a dos matones de los Tattaglia **2**, y **extorsiona al dueño del tinglado**: habla con él para que pague a los Corleone. Cuando vayas a salir a la calle, aparecerá un policía. Habla con él para sobornarle **3**. Ve a Luca y entrégale el dinero de la extorsión.







4.3 CON UN PIE EN LA TUMBA (ENTR.)

RESPETO: 2.500 puntos
DINERO: 1.500 dólares
Clip de la película desbloqueado

Luca te ordena **ir a ver a Paulie Gatto en el club social Falconite**. Pero antes puedes hablar con **Jaggy**, un hombre de los Corleone, que te indicará que ya **puedes extorsionar establecimientos libremente** (ver capítulo 1.2 "La extorsión"). Ve a Falconite y Gatto te presentará a **Marti "Monk"** 1. Los tres vais a **dar un escarmiento a unos tipejos** que le han pegado una paliza a la hija del funerario. Sigue agachado (pulsa ●) a Paulie y Monk hasta que veas a los dos mocosos. Corre hacia ellos. El de azul se quedará cerca de una pared: agárrale (L1 + R1) y estámpale contra la pared (Arriba en el stick izquierdo) 2. Acaba con él y ve a por el de rojo, que está en el cementerio de la izquierda. Agárrale y zarandéale moviendo hacia los lados el stick derecho. Para arrastrarle, mueve el stick izquierdo, y para lanzarle suelta R1. Vuelve a agarrarle, acércate con él a una lápida y estámpale contra ella moviendo el stick derecho 3. Cuando acabes con su barra de vida, Paulie y Monk les darán un buen susto a los dos mocosos.


1


2


3

4.4 DURMIENDO CON LOS PECES (ENTR.)

RESPETO: 3.000 puntos
DINERO: 2.000 dólaresa
Clip de la película desbloqueado

Habla con Monk, que te indica que **Luca te espera en el Bowery** (en Little Italy). Cuando llegues hasta Luca, síguele hasta un callejón y habla con él. Te dará un **38 de cañón corto**. Saca el arma pulsando Abajo en cruceta, apunta al maniquí con L1 y dispara con R1. Repite el proceso pero apuntando al hombro derecho y a las rodillas, moviendo el stick derecho mientras tienes


1



2


3

Residencia

Familia Corleone
Familia Tattaglia
Familia Stracci
Familia Cuneo
Familia Barzini

Central

Almacén

CALLES DE MIDTOWN

Piso franco
Médico
Policía
Banco
Iglesia
FBI
Mejora de armas

al maniquí fijado **1**. Después, pégate a la pared cercana pulsando ■ y dispara a los dos maniquíes (para cambiar de objetivo, suelta y pulsa rápidamente L1). Finalmente, pulsa L2 para **activar el modo puntería libre**, dispara al camión cercano **2** y guarda el arma pulsando Abajo en la cruceta. Sigue a Luca y **monta en el coche** con él y Don Vito. Conduces tú, y **tienes que llegar al local Luna de los Tattaglia**, en Midtown, en menos de cuatro minutos (es muy fácil, te sobran casi tres minutos) **3**.

Al llegar, te esconderás en un callejón y verás cómo los Tattaglia asesinan a Luca cuando éste intenta infiltrarse en su banda. Parapétate tras la esquina y acaba con el secuaz que se mueve tras las cajas y el cubo de basura **4**. Pégate de nuevo a la pared en la siguiente esquina y acaba con los otros dos secuaces que salen por la puerta de la izquierda (si se parapetan tras la caja cercana, ten en cuenta que es de las que puedes destruir a



4



5

tiros) **5**. Pasa por la puerta de la izquierda a la cocina del garito, donde debes librarte de otros dos matones más. **El asesino de Luca te espera en la sala central** (mira la X azul en el mapa), acompañado por otros tres matones. Avanza hasta la entrada más cercana de la sala central y dispara por un hueco que tiene al lado la puerta **6**. Ten cuidado: los matones podrían salir por la otra puerta y tendrías que hacerles frente en el pasillo.

Cuando acabes con los cuatro enemigos, tienes tres minutos para volver al piso franco. Recoge el **frasco de vida** que hay en la barra del bar y sal del garito (si antes no eliminaste a todos los secuaces, ahora tendrás que deshacerte de ellos), **Coge el primer coche que veas aparcado** y prepárate para tu primera persecución. Te sigue la poli, así que corre como loco y empuja a los coches de policía que se te acerquen para que se estrellen **7**. **Si tu vehículo se incendia, bájate antes de que explote y roba otro** **8**. En cuanto pises Little Italy, la poli dejará de perseguirte y podrás llegar tranquilamente al piso franco.







4.5 EL DON HA MUERTO

Respeto: 5.000 puntos
Dinero: 2.500 dólares
Clip de la película desbloqueado

Fuera del piso te espera un hombre de los Corleone que te aconsejará atracar bancos para ganar pasta rápidamente (ver 2.1 "Robos a bancos") e intervenir en los trapicheos (Ver "2.4 Trapicheos"). Antes de seguir con las misiones **hay que extorsionar algunos locales más**. Después vuelve al piso franco y responde al teléfono: **Monk te espera en la Barbería**. Ve allí y verás cómo los Tatagglia tirotean y dejan malherido a Don Vito **1** y también alcanzan a Monk, que **te pide que salves a su hermana Frankie**. Agáchate y, desde dentro de la barbería, acaba con los dos tipos que disparan protegidos tras carritos. Llegará un coche con otro tipo al que debes eliminar. Avanza hacia el matón que tiene cogida a Frankie. Sin dejar de moverte (para que no te dé), **fíjale con L1 y mueve el punto de mira con el stick derecho para dispararle en la mano** **2** y no herir a la muchacha. Cuando la suelte, acaba con él rápidamente.

Tras otro vídeo, Fredo te pedirá que subas a su coche y **sigas a la ambulancia** que lleva a su padre al hospital. No debes alejarse mucho, así que **no pierdas jamás de vista la X azul** que marca su posición en el mapa de la parte inferior derecha de la pantalla. Además, te persiguen sin tregua los Tattaglia. Intenta que sus vehículos colisionen y que te frenen poco para evitar que la ambulancia se te escape **3**.





Finalmente, los Tattaglia pararán la ambulancia en un puente. Ya fuera del coche la salud del Don empeora por momentos, así que date prisa en eliminar a los dos matones que te disparan. Pero cuidado, **no mates al tercero**, el que tiene sobre su cabeza el símbolo de El Padrino: ablándale a basa se golpes hasta que llegues a la marca de su barra de presión sin llegar a eliminarle 4 y habla con él para que confiese que el "consegliere" de los Corleone, Tom Hagen, está en manos de Sallozzo, líder Tattaglia.

Cuando cante, métete en la ambulancia (marcada con una X). **Tienes que llevar al Don al hospital antes de que se agote su barra de vida**, pero tranquilo: está muy cerca y ya no te persigue nadie 5. Cuando llegues, te recibirá Sonny, otro de los hijos del Don.







4.6 CUIDADOS INTENSIVOS

RESPETO: 6.000 puntos
DINERO: 5.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Si hablas con el hombre de los Corleone, te recordará que Clemenza, un pez gordo de la familia, te ha ordenado **ir a la residencia Corleone**. Ve allí y habla con Tom Hagen, el "consegliere" 1, quien **te nombrará EJECUTOR**, tu primer ascenso en la familia (ganarás, de paso **5.000 puntos de respeto** y **7.500 dólares**). De hecho, es probable que ya tengas dinero para **comprar tu primer piso franco**. No dudes en hacerlo, te será muy útil (Ver 1.6 "Pisos Francos").

Habla con cualquiera de los hombres de los Corleone y te recordarán que debes reunirte con Clemenza, que ahora está en el **club Falcone**. En la puerta de salida te espera Tessio, un destacado miembro de la familia, que te manda tu primer encargo de asesino (ver 2.5 "Encargos de Asesinato"). Fuera de la mansión, puedes **hablar con Sonny**, que te aconsejará atracar los camiones de reparto de las bandas rivales (Ver 2.3 "Camiones de Reparto").

Ve al Falcone y habla con Clemenza 2, que te pide que **vayas al hospital a vigilar al Don**. Una vez allí, habla con el guardia







de seguridad, que te registrará y te quitará todas tus armas. Sube a ver a **Monk** al primer piso. Su hermana Frankie también está de visita. Habla con ella y, en unos segundos, un asesino entrará en la habitación contigua. Acaba con él a golpes y recoge su **pistola** **3**. Vuelve a la habitación de Monk y conocerás a **Michael Corleone** **4**, quien te ordena que **salgas del hospital por el sótano**. Baja a la primera planta y registra las dos habitaciones del pasillo. En la de la derecha hay una **botella de vida**, y en la de la izquierda una **escopeta con tres cartuchos**. **Baja al sótano**. Frankie se quedará esperándote junto a la puerta que tienes enfrente, que está cerrada. Tú ve por la izquierda. En el siguiente pasillo te esperan tres matones de los Tattaglia armados con bates y pistolas. Dispara desde las esquinas y estate atento, porque otro matón con bate saldrá de la sala de la derecha. Acaba con todos **5**, pégate a la pared y acaba con dos matones más (intenta ahorrar munición apuntando a la cabeza). Repite la jugada en el siguiente pasillo con cuatro matones más. En la primera habitación a la derecha hay una **botella de vida**. En la habitación al final del pasillo a la izquierda hay otro matón y una cristalera que da al garaje desde donde te disparan otros dos tipejos. Para acabar con ellos, **usa el modo puntería libre (L2) y dispara a los dispensadores de gasolina** **6**.

Frankie corre hacia el garaje, ya despejado. Habla con ella y se montará en la ambulancia para ir a buscar a Tom. Tú vuelve al primer piso, acaba con un par de matones, y Michael saldrá a tu encuentro. Habla con él y contempla el final de la misión.







4.7 FUEGOS ARTIFICIALES

Respeto: 7.500 puntos
Dinero: 7.500 dólares
Clip de la película desbloqueado

Fuera del hospital, a la derecha, un hombre de Corleone te dice que **Clemenza te espera en la trastienda de una sastrería de Little Italy**. Una vez allí, Clemeza te invitará a una fiesta ilegal. Por cierto, **Jaggy te propone ahora que mejores tus armas en el mercado negro** (ver 1.4 "Las armas y el mercado







CALLES DE HELL´S KITCHEN

- Piso franco
- Médico
- Policía
- Banco
- Iglesia
- FBI
- Mejora de armas

Residencia

Central

Almacén

- Familia Corleone
- Familia Tattaglia
- Familia Stracci
- Familia Cuneo
- Familia Barzini

negro"). Ve hasta el edificio donde se celebra la fiesta y **habla con la rubia 1**, que te indica que la fiesta es arriba. Pasa por la puerta tras el mostrador y un hombre de los Corleone te indica que **Monk te espera arriba**. Sube y pasa a la fiesta, que se celebra en un tinglado de la familia Cuneo. **Habla con Monk y Pauli, y filtrea o "pasa a la acción" con las chicas en ropa interior**: si te siguen la corriente, ganarás **75 puntos de respeto 2**. En la habitación de al lado está Sonny con unas chavalas. Habla con él y al poco la policía irrumpirá en la fiesta, y el sargento Galdosino se irá con la chica de la recepción. Baja a la puerta de entrada y **soborna al poli** que la custodia. Sal al callejón: ahora tienes que acabar con los policías. Si uno te ve, tienes 30 segundos para acabar con él antes de que





con él antes de que de la alarma y falles la misión, así que **lo más seguro es pillarlos por sorpresa**. Avanza siempre agachado y mira tras las esquinas. Cuando un poli te de la espalda, acércate agachado y agárralo. **Pulsa R3 y L3 para estrangularle** 3. Si algo sale mal, acaba con él a puñetazos antes de que se acabe el tiempo. Sigue avanzando agachado y liquida igualmente al siguiente poli. Cuidado con el tercero: también debes intentar pillarle por la espalda, pero no muy cerca del poli que hay al final del callejón, o le alertarás cuando le estrangules. Ten paciencia y espera a tenerle cerca 4. Ya sólo te queda el del final del callejón: utiliza la misma técnica y, si se da la vuelta antes, no te preocupes: agárrale y estrangúlale igualmente.

Al acabar con todos estos agentes, la presión policial ha aumentado mucho y pronto el callejón se llenará de policías. Date prisa y entra por la puerta de la derecha al almacén. Hay otros tres polis, pero ahora tienes que librarte a tiros de ellos 5. Sube a la siguiente planta y Galtosino huirá a la terraza cuando te vea. **Tienes que acabar con él haciendo que parezca un accidente**, es decir, lanzándole por la terraza. Agárrale y ve arrastrándole hasta el borde de la terraza. Si se suelta, ablándale con un par de puñetazos (pero sin pasarte, que no quieres eliminarle a golpes) y vuelve a agarrarle. Colócale al borde de la terraza 6 y **empújale** pulsando Arriba con el stick derecho. Misión cumplida.



6

4.8 MUERTE AL TRAIDOR

Respeto: 17.000 puntos
Dinero: 10.000 dólares
Clip de la película desbloqueado
Piso Franco: apartamento de Paulie

Cuando salgas del almacén, **habla con la chica a la que raptó Galtosino** y te dirá que te esperan en la residencia Corleone. Una vez allí, en la puerta **Clemenza te sugerirá que sobornes a los comisarios**. Pasa dentro y **habla con Hagen, que te nombrará ASOCIADO** de la familia (y de paso ganas **10.000 puntos de respeto** y **7.500 dólares**). Ahora pregunta a los hombres de Corleone, que te dirán que **tienes que ir a ver Clemenza en Brooklyn**. Fuera de la mansión te espera Jaggy, que te recomienda que tomes almacenes. Viaja hasta Brooklyn y habla con Clemenza, quien te explicará que Paulie Gato vendió al Don 1. **Tienes que entrar en un bar Tattaglia y hacerte con el armamento que Clemenza escondió allí**.

Entra en la trastienda y verás a Paulie hablando por teléfono. Sube por las escaleras y recoge la **dinamita**, los **cócteles molotov** y la **munición de escopeta** que hay sobre las cajas. Verás que abajo dos Tattaglia están extorsionando a un cocinero 2. Baja, acaba con ellos y **sigue al cocinero**, que te abrirá la puerta del piso de arriba y po-



1


2


3

CALLES DE BROOKLYN

- Piso franco
- Médico
- Policia
- Banco
- Iglesia
- FBI
- Mejora de armas

Central

Residencia

Almacén

- Familia Corleone
- Familia Tattaglia
- Familia Stracci
- Familia Cuneo
- Familia Barzini

drás recoger más **munición** y una **botella de vida**. Sal, **habla con Clemenza y síguele** hasta la entrada del garito. Cuando entres, cuatro matones saldrán a tu encuentro pero, si te parapetas tras la mesa de billar, y con la ayuda de Clemenza **3**, te será fácil acabar con ellos. Ya solo, avanza hacia las escaleras con cuidado, porque en la habitación de la izquierda hay otro matón (y también una **botella de vida**). Sube por las escaleras, librándote de otro tipejo, y acaba con los cuatro que hay en la sala de billar.

Después, coloca en la barra un cartucho de dinamita (pulsando R1) **4**. Sal corriendo del local e ignora la tentación de entrar por la puerta por la que sale un matón: no te dará tiempo a escapar de la explosión si no vas directamente a la salida.







Cuando salgas, el local estallará en pedazos. Tras un vídeo, estarás en el puerto y tu nueva misión será **liquidar al traidor de Paulie**. Síguele entre las cajas, pero con cuidado: cuando te acerques a una caja con explosivos (las que están marcadas con una llama), él la hará explotar de un tiro. Así que adelántate a él: **avanza con la Punteria Libre activada** (L2) y en cuanto veas a lo lejos una se esas cajas, dispárala **5**. Cuando des a la última, Paulie estará muy cerca y casi seguro que quedará atontado por la explosión. Aprovecha para liquidarle como te convenga. En caso de que la explosión no haya llegado a afectarle, dispárale como a cualquier otro matón **6**.

Ahora te toca huir de la poli en coche hasta un garaje en un callejón de Brooklyn. En esta persecución no puedes cambiar de coche, así que debes alcanzar tu objetivo antes de que el vehículo sufra demasiados daños y explote. Intenta evitar colisiones y líbrate de los coches de policía que te siguen empujándoles o cerrándoles para que se estrellen **7**. Las rampas que hay en el camino por lo general te servirán para saltar y evitar coches aparcados. Cuando llegues a las cercanías del callejón unas **flechas azules** te indicarán su posición y la poli dejará de perseguirte, así que aparca en el garaje tranquilamente **8**. Además de las recompensas habituales, habrás conseguido un **nuevo piso franco**: el apartamento del difunto Paulie.


7

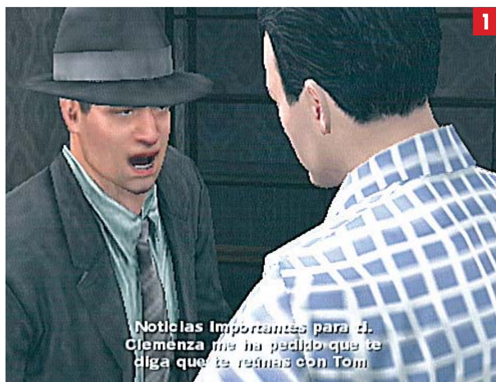

8

4.9 A MATA CABALLO

Respeto: 12.000 puntos
Dinero: 15.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Habla con Clemenza, que te explicará cómo se gana una guerra de bandas. Si no lo has realizado ya, ahora **te toca cumplir el segundo trabajito para Tessio como asesino a sueldo**. Te espera en un local de los Corleone en Brooklin y te manda **eliminar a Donnie Marineli**. Después (o nada más empezar la misión, si ya habías realizado el "trabajito" en cuestión), **coge cualquier teléfono en un piso franco** o garito y Monk te citará en un local Corleone de Midtown **1**. Monk a su vez te mandará a **ver a Hagen a la residencia Corleone** (por cierto, en el local podrás ver por primera vez al Troyano, del que luego oirás hablar).

Ya en la residencia Corleone, habla con Hagen. Tras un vídeo, te encontrarás en la mansión del director de cine Woltz. Tu objetivo: **infiltrarte en las cuadras acompañado por Rocco**, otro matón Corleone, que le cortará la cabeza a uno de los caballos de Woltz, y después llevar tan desagradable advertencia al dormitorio del director. Si algún guardia o el personal de la mansión te pillan, adiós misión.



1


2


3





Llegar a la cuadra está chupado: sólo has de seguir a Rocco andando siempre agachado 2 y parando cuando él se pare, y los guardias no te verán (eso sí, ni se te ocurra ponerte de pie). Una vez en la cuadra, **Rocco te pedirá que avances hacia la puerta** y entrará en el establo del equino. Un guardia aparece de pronto: acaba con él a golpes en menos de 30 segundos o dará la alarma avisando a los demás 3.

Rocco acaba su trabajo y lleva el sangriento paquete bajo el brazo. Ahora te toca a ti guiar. **Con el alambre seleccionado**, avanza agachado y sin pararte hasta el guardia que hay al final de la escalera: si no te detienes, llegarás a él y podrás estrangularle (pillándole por la espalda y pulsado R2 y L2) sin que te vea el otro guardia que anda cerca 4. Sin más dilación, sube por las escaleras a tu derecha y entra en la mansión.

Aquí dentro no puedes matar a nadie del servicio o fallarás la misión. Estás en la cocina. En la puerta está el mayordomo de espaldas y enfrente tiene un guardia: **escondido tras los muebles de la cocina** cerca de la puerta, espera a que los dos se muevan 5 y ve tras el guardia para estrangularle con el alambre por la espalda. Enfrente tienes unas escaleras, y al final de las mismas hay otro guardia al que también debes estrangular. Avanza con cuidado a la siguiente sala: a la izquierda hay un pasillo donde hablan una doncella y un poli 6. Espera a que



comiencen a andar para escabullirte detrás del poli y estrangularle. **No armes jaleo o la doncella alertará a otros guardias**. Al final del pasillo está la habitación de Woltz: avanza hacia ella agachado y no te verá nadie, espera a Rocco y contempla cómo se las gastan los Corleone en el vídeo que vendrá a continuación.

4.10 RECETA PARA UNA VENGANZA

Respeto: 15.000 puntos
Dinero: 20.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

De nuevo en la Residencia Corleone, pregunta al matón que tienes delante y te dirá que **debes reunirte con Tom en Midtown**. Te espera en el primer piso de un edificio de apartamentos. **Habla con él y te regalará un piso franco**, en el que te instalas con Frankie 1. Abajo te espera Jaggy: te







dice que **para hacerte con el control del Little Italy debes tomar el almacén Verona** (puedes hacerlo cuando quieras). Vuelve a la Residencia Corleone, donde todos los hombres importantes de la familia tienen una reunión: te mandan **colocar una pistola en el retrete de un restaurante** para que luego la use Michael Corleone.

Coge uno de los coches aparcado en el patio de la mansión. En el momento en el que salgas del terreno de la Residencia comenzará una **cuenta atrás de 4:00**. Te sobran dos para llegar al restaurante y **poner el coche en la marca azul** que hay delante para que cese la cuenta atrás (si no aparcas aquí, no podrás dejar la pistola en su sitio) 2.

Ya a pie, métete por el callejón y avanza hasta el fondo, **intentando pillar por sorpresa a los dos hombres** de los Tattaglia que vigilan el callejón para estrangularlos con el alambre. Si te pillan, usa los puños para eliminarlos antes de que den la alarma 3, pero **no uses armas de fuego**. Antes de entrar en el restaurante por la puerta trasera, **extorsiona a un tipo para que te abra**. Ya sabes: apúntale, zarandéale y sacúdele un poquito, pero sin pasarte, que le quieres vivo 4. Pasa por la puerta cuando te abra, ignora al matón que hay delante de la sala del restaurante, ve hacia la izquierda y **pasa a los servicios**. Con sólo acercarte al retrete colocarás la pistola 5 y después verás cómo Michael la usa en un vídeo.

Ahora los matones Tattaglia se ponen a disparar como locos. Date la vuelta y sal pitando a la calle antes de que te fulminen. **Tienes que subirte en el coche de Michael**, aparcado a la izquierda, un poco más arriba y marcado con un indicador azul. Te toca **otra persecución** en la que de nuevo no puedes cambiar de coche, y en la que el mayor peligro es que te líes con el camino, que en realidad es muy fácil. Avanza todo recto hasta que el final de la calle y tuerce a la izquierda, vuelve a avanzar todo recto hasta el final y tuerce a la derecha y llegarás a los muelles. En el camino, utiliza la técnica de siempre: **cierra el paso a todos tus** perseguidores para obligarles a chocar con otros vehículos 6.



4


5


6

4.11 AHORA ES ALGO PERSONAL

RESPETO: 20.000 puntos
DINERO: 30.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Habla con el hombre de los Corleone, que te mandará al Falcone para otra reunión de la familia. Hagen te espera en recepción y te pide que **hables con Don Vito**, que está en el interior del local. **El Padrino te nombrará SOLDADO** (y ganarás **17.000 puntos de respeto** y **20.000 dólares**) 1. Antes de salir del local, **coge el teléfono** y quedarás con Frankie en vuestra casa. En



1



2



cuanto llegues, los Tattaglia atacarán el apartamento. **Frankie saldrá corriendo y la atraparan**. Baja el piso inferior eliminando a todos los matones que te salgan al paso y ve a la recepción de la derecha, donde **te espera el líder de lo matones**. Interrógale **2** y te dirá que Frankie está en la vieja Iglesia. Acaba con el tipo y **llama por teléfono a Monk**, que te pedirá que vayas a recogerle. **Coge el vehículo** aparcado fuera del edificio (marcado con un indicador azul).

Cuando llegues al lugar, Monk se subirá al coche. La Iglesia está en Brooklyn, y te persiguen los hombres de Tattaglia, así que intenta eliminarles y mira el mapa para no meterte por callejones sin salida (unas flechas azules te indicarán los dos primeros giros) **3**.

Una vez en la Iglesia, sigue a Monk a la entrada trasera. Avanza hasta una sala llena de matones: **lo mejor es que te cubras tras una esquina y los dispares a la cabeza**. Son bastantes, pero Monk te facilitará el trabajo **4**. Sigue avanzando con cuidado, porque tras cada esquina hay un matón, y sube por las escaleras, donde te espera un último hombre de los Tattaglia. Ya en la Iglesia, asistirás al trágico final del Frankie.



↘ ENCARGOS DE ASESINATO

Estas tareas **puedes compaginarlas con las misiones principales o dejarlas para el final** (aunque el desarrollo de las misiones te obliga a hacer al menos dos). A lo largo del juego te las ofrecen varios hombres de Corleone y puede variar ligeramente el orden, pero siempre **verás en el mapa un punto marrón que indica su posición** y, si aceptas el encargo, una X marrón que marca la posición del objetivo. El encargo se da por cumplido sólo con que elimines a tu víctima, pero si además cumples la condición que se detalla en cada uno ganarás grandes cantidades de respeto y dinero que ye serán muy útiles.

1. Mickey Salieri

- **RECOMPENSA:**
  500 dólares; 500 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  usar los puños (2500 dólares; 5000 puntos de respeto)

Le encuentras en el callejón al lado de la carnicería de Emilio, pegándole una paliza al pobre hombre. Está desarmando, así que acabar con él a puñetazos te será sencillo.



2. Donnie Marinelli

- **RECOMPENSA:**
  500 dólares; 500 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  usar un bate (2500 dólares; 5.000 puntos de respeto)

Está en un garito Tattaglia de Brooklyn, así que tendrás que librarte primero de todos los matones (incluido el gerente). Si no tienes un bate a mano, hay uno detrás de la barra.



3. Tony Bianchi

- **RECOMPENSA:**
  500 dólares; 500 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  estrangularle con cable (2.500 dólares; 15.000 puntos de respeto)

Está en el último piso de un hotel de los Tattaglia en Midtown. Entra desarmado al hotel y no hables con el recepcionista, o alertarás a los matones. Sube hasta el último piso y estrangula con el

4.12 TESTIGO MUDO

RESPETO: 25.000 puntos
DINERO: 35.000 dólares
Clip de la película desbloqueado







En la puerta principal de la Iglesia, un hombre de los Corleone te dice que **te esperan en un local de Hell´s Kitchen**. Así que te toca atravesar la ciudad en coche. En la planta superior de un almacén Corleone está Sonny. Habla con él y te dirá que en la habitación de al lado tiene encerrado a un capo de los Tattaglia. **Tienes que interrogarle sin hacerle demasiado daño**. Lo mejor es que **uses una de las tuberías** que hay sobre las cajas **1**: los golpes no le dañan demasiado pero suben bastante el nivel de su barra de presión. Cuando llegues al punto marcado no conseguirás que hable, pero verás un vídeo de cómo Sonny le invita a salir del edificio.

Te toca ir hasta Midtown, a la funeraria donde está Bruno. Tienes dos opciones para entrar en el edificio: acabar con los tres matones de la puerta principal para que ésta se abra, o bien **entrar por el garaje** que está a la izquierda, pillando por la espalda al

primer matón que veas y estrangulándole **2**. Pero con este último método no ganarás demasiado, porque igualmente debes acabar con todos los matones de la planta a tiros, y los de la puerta principal entrarán al oír los disparos. Mira todas las habitaciones, pues hay un matón en cada una. Cuando los hayas eliminados a todos, un **indicador azul** te señalará el ascensor: es hora de subir al piso de horno funerario.

Nada más subir, Bruno te sorprenderá con un puñetazo y te tirará al suelo. En cuanto te pongas de pie, colócate pegado a la pared de enfrente. Primero, elimina a los dos matones que acompañan a Bruno, intentando exponerte a su fuego lo menos posible. **Sé paciente y espera a que se asomen**, si vas a saco a por ellos tienes las de perder **3**. Cuando sólo quede Bruno no puedes eliminarle a tiros: **tienes que agarrarle y lanzarle a cualquiera de los dos hornos crematorios**. Para acercarte a él sin que te fría a tiros, **dispárale en la pierna 4**. Caerá, así que aprovecha el momento para agarrarle. Llévale hasta el horno y estate listo para volver a agarrarle si se suelta. Ponle en el borde del horno y pulsa Arriba en el stick derecho para arrojarle. Tu venganza se ha completado.



4.13 LA GUERRA DE SONNY

Respeto: 30.000 puntos
Dinero: 40.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Inmediatamente después de acabar con Bruno aún no tendrás acceso a la siguiente misión. **Busca algún teléfono** (en algún piso franco o garito), y recibirás una llamada de Sonny, quien te dará la siguiente misión, o una que te pedirá que realices un Encargo de Asesinato. Si ocurre esto último, e a hablar con quien vaya a darte el encargo (un punto marrón en el mapa). Después, busca un teléfono y podrás hablar con Sonny. Tú decides si cumplir el encargo o hacerlo en otro momento.

Acude la Residencia y habla con Sonny (que te espera en el edificio secundario, marcado con un indicador azul). Sonny se cita contigo en un **apartamento de Midtown 1**. Cerca de Sonny está Jaggy, que te explica cómo destruir las mansiones de las familias riva-





alambre al matón que hay al final de las escaleras. Entra por la puerta de la derecha, pasa a la habitación de la izquierda y estrangula a otro matón. En la habitación contigua está Bianchi, distraído por una chica. Ve agachado pero deprisa hacia él, porque si no te detectará, y estrangúlalo. Naturalmente, también puedes emprenderla a tiros con todos, pero no conseguirías la bonificación.

4. Freddie Nobile

- **RECOMPENSA: 3.500 dólares; 4000 puntos de respeto**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: que no haya testigos (20000 dólares; 35000 puntos de respeto)**

Está en el garaje de un hotel. Avanza con cuidado y le verás acompañado de una doncella. Sube deprisa al primer piso (antes de que te vea la chica), y espera a que ella aparezca. Entonces ya puedes ir directamente a por Freddie y un matón que le acompaña, ya que una vez que la chica esté arriba, se cumplirá la condición de eliminarle sin testigos por delante.



5. Johnny Tattaglia

- **RECOMPENSA: 4.000 dólares; 4.500 puntos de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Que muera quemado: 20.000 dólares; 40.000 puntos de respeto.**

Está en una zona exterior, custodiado por cuatro hombres. Acaba a tiros con los matones y usa un cóctel Molotov contra él.

6. Plinio Octaviano

- **RECOMPENSA: 1.500 dólares; 2.000 puntos de respeto**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Que muera quemado (7.500 dólares; 20.000 puntos de respeto)**

Conduce hasta el puente de la calle 44 en Hell´s Kitchen. Desde ahí, usando el modo de puntería libre, utiliza los cócteles molotov para acabar con Plinio (intenta apuntar un poco más arriba de la posición de tu enemigo).









les. En el patio de la Residencia te espera **Clemenza, que te propondrá un Encargo de Asesino** (acabar con Bobby Marcolini) que también puedes realizar ahora o esperar a otra ocasión.

Ve a hablar con Sonny en Midtown. Quiere conquistar un local Cuneo. Súbete en el **coche con un indicador azul**. Tienes **dos minutos** para llegar al garito en Hell´s Kitchen. Una vez allí, Sonny te ayuda contra los matones: en la primera planta hay cinco repartidos entre el pasillo y la sala central **2**. La puerta que hay a la izquierda de la entrada da al piso de abajo. Baja eliminando a los matones que te salgan al paso hasta llegar a una **sala con cajas de explosivos**: hazlas explotar y acabarás con todos los Cuneo de la sala. En la última habitación, **interroga al matón que queda** (sólo hay que presionarle un poquito para que cante) **3**. Verás cómo el jefe del tinglado huye en un camión.

Sonny te espera en un coche a la salida. Eliminando a cualquier matón que encuentres por el camino, sube al vehículo y sigue de cerca al camión. **No puedes dejar que se te escape**, y al mismo tiempo debes intentar librarte de los coches Cuneo que te se siguen haciendo que se estrellen **4**.

La persecución acabará en un local de una zona en obras. Entra en el local y líbrate de todos los presentes con la ayuda de Sonny **5**. En la parte alta del almacén está el jefe del Tinglado. Llega hasta él y Sonny le hará cantar. Después, **tú decides si vive o muere**. Coge toda la **munición** que hay sobre las mesas y sal del almacén. Fuera, Sonny te cubrirá para que puedeas entrar en el coche.

Conduce hasta los muelles (tienes tres minutos). Aquí te espera un ejercito de matones de Cuneo. Al llegar, **selecciona un cóctel Molotov y lánzaselo al grupo de cuatro** que hablan entre ellos antes de que te vean **6**. Después, avanza parapetándote entre cajas y acaba con todos con la ayuda de Sonny. Cuando te acerques a una pila de barriles, un matón tratará de sorprendente saltando de un camión. Al lado se abrirá una puerta al almacén. Elimina a todos los matones y extorsiona al jefe del tinglado para que los Corleone se hagan con el control. Por cierto, **al atacar el almacén Cuneo habrás empezado una guerra de bandas**. Mira "Nivel de Vendetta" y "Guerras de Bandas" para descubrir cómo ganarla.



4.14 CAMBIO DE PLANES



Respeto: 40.000 puntos
Dinero: 45.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Habla con el hombre de los Corleone: **Sonny te espera en la Residencia**. Cuando llegues, te pedirá que sigas a su coche para **dar un golpe en un banco**. Síguele en tu vehículo sin alejarte demasiado y comprobando su trayectoria en el mapa de la parte inferior derecha de la pantalla 1.

Contempla en un vídeo cómo todas las familias unidas detienen a Sonny en un puesto de peaje y acaban con él. Te toca **perseguir a sus asesinos**. En esta persecución no debes dejar que los asesinos se alejen, pero al mismo tiempo te ves acosado por coches de las familias. Utiliza todos tus trucos para librarte de ellos: empújalos y ciérrales el paso para que choquen con otros vehículos, haz "zig-zag" entre el tráfico, intenta que se choquen con los guardaraíles... **El camino no tiene pérdida**, porque cuando llegues a una intersección unas **flechas azules** te marcarán la dirección correcta 2. Pero como es un trayecto largo, a lo mejor te conviene cambiar de vehículo si el tuyo está muy dañado. Si no pierdes demasiado tiempo, es una técnica aconsejable.

La persecución acaba en unos almacenes. Líbrate de los matones del patio y ve a las rejas del fondo. Acaba a tiros con la oposición que encuentres y entra por la puerta que tienes enfrente.



7. Leon Grossi (capo)

- **RECOMPENSA: 1.500 dólares; 2.000 puntos de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Incinéralo en el horno de pan: 7.500 dólares; 25.000 puntos de respeto**

Entra en la panadería y acaba con los matones. Dispara a Grossi en la pierna para que caiga, agárrale, llévale hasta el horno y empújale pulsando Arriba en el stick derecho.



8. Óscar Zaballere

- **RECOMPENSA: 1.500 dólares; 3000 puntos de respeto**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Dispárale en este orden en la rodilla, el hombro y la barbilla: 7.500 dólares; 30.000 puntos de respeto)**

Está en un callejón. Acaba con los cuatro matones que le protegen. Después, tendrás que exponerte un poco para dispararle en el orden que se te indica. Intenta ser rápido y acabar, antes de que se levante del primer disparo en la rodilla.

9. Jack Fontana

- **RECOMPENSA: 5.000 dólares; 6.000 puntos de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Ahógale con tus propias manos: 25.000 dólares; 60.000 puntos de respeto.**

No hagas caso al consejo de llegar desarmado: líbrate a tiros de los matones que le rodean. Dispárale a él en la rodilla y, cuando caiga, ve a por él, agárrale y estrangúlale (R3 + L3).



10. Salvatore Stracci

- **RECOMPENSA: 5.000 dólares; 6.500 puntos de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Acaba con él antes de que vuele el almacén: 25.000 dólares; 65.000 puntos de respeto.**

Al almacén se accede por el túnel del nudo de Hell´s Kitchen (es el mismo que visitas en la misión 14). Nada más llegar, no vayas hacia el fondo porque las







Sube al segundo piso, acaba con un matón y **habla con el empleado del peaje**, que te dirá que los asesinos están en un club de Hell´s Kitchen 3.

Sal del almacén y coge un coche. Tienes cinco minutos para llegar al local, puedes cambiar el vehículo a tu antojo y no te persigue nadie. Pero el problema es que las inmediaciones del garito están tomadas por los Cuneo, que han cerrado los accesos con vehículos. Puedes **buscar un rodeo**, aunque tardarás un poco más, o lanzarte con un coche y abrirte camino 4. Si optas por esta opción, antes de hacerlo **coge un vehículo nuevo**, porque hay muchos matones y freirán tu coche a tiros. En caso de que tu vehículo empiece arder, bájate y corre hasta un sitio con cobertura, e intenta acabar con los matones. **No intentes huir** a no ser que estés cerca del local o acabarás muerto.

Una vez en el local, te encontrarás una fuerte oposición: parapétate tras las esquinas y da su merecido a todos los matones de la sala principal. Baja al piso de abajo (las escaleras están a la derecha), donde tendrás que superar un almacén plagado de matones 5. **Usa las cajas** para parapetarte, apunta a la cabeza y no avances hasta que despejes la zona principal, porque a la izquierda te esperan dos matones más. Un **indicador azul** marca la puerta donde está el capo Tattaglia. No pierdas el tiempo con él: morirá antes de hablar.

Presiona a la muchacha que hay en la sala hasta que llegues a la marca de su indicador de presión, y habla con ella 6. Le pedirá al capo que hable. Ahora él cantará como un canario. Sal del local y ve a la Residencia Corleone en menos de cinco minutos, para que Don Vito se enteré de lo sucedido.



4.15 ENCARGO DE ASESINATO

Respeto: 75.000 puntos
Dinero: 50.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Ve a la Residencia Corleone, donde Michael, nuevo Padrino, te nombrará CAPO (y de paso ganarás **60.000 puntos de respeto** y **50.000 dólares**). Habla de nuevo con Michael, quien te mandará a **reunirte con Monk en Little Italy** 1. En un callejón, Monk te dice que **hay un soplón** de la banda hablando con el FBI. Debes entrar en el hotel y eliminarlo. Monk te acompaña.

Une vez dentro, elimina a los tres matones qye hay en recepción. En la habitación abierta del primer piso hay dos mantones atrincherados, y además si



CALLES DE NEW JERSEY

Piso franco
Médico
Policía
Banco
Iglesia
FBI
Mejora de armas

Familia Corleone
Familia Tattaglia
Familia Stracci
Familia Cuneo
Familia Barzini

Residencia
Almacén
Central

te acercas a la puerta aparece otro más por detrás. Por ello, mejor espera en las escaleras e intenta acertar a los matones desde fuera. Monk te echará una mano para abrirte camino **2**.

Cuando hayas acabado al menos con uno de los que están en la habitación, puedes avanzar y eliminar al que te atacará por detrás. Entra en la habitación y acaba con el matón que queda en ella y con el que hay en la habitación contigua. En estas dos estancias encontrarás una **botella de vida** y **munición** para varias armas.

Sube al siguiente piso, preparado para acabar con un matón que te ataca en las escaleras **3**. En el segundo piso la situación es parecida a la del primero: elimina desde fuera al matón de la primera habitación, y ten cuidado: en la de la izquierda hay un matón parapetado tras el mueble bar y otro tras el sofá más a la izquierda.





verjas están cerradas. Tienes que entrar al almacén de la izquierda por una puerta lateral. Durante todo el camino tendrás que librarte de muchos matones, pero intenta no detenerte mucho. Ya en el interior del almacén, Stracci está en la pasarela superior. Cárgatelo desde abajo.

11. Bobby Marcolini

- **RECOMPENSA: 1.500 dólares; 4.500 puntos de respeto**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: que parezca un accidente (tírale por la barandilla) (7.500 dólares; 45.000 puntos de respeto)**

Marcolini está en medio de la carretera del West Side. Si estás al norte, ve desde el puerto de Hell´s Kitchen, donde nace la carretera. Si estás al sur, lo mejor es coger la carretera del West Side desde el nudo de comunicaciones al sur Little Italy. Marconi está en medio de la autopista, custodiado por tres de sus hombres. Acaba con ellos (puedes usar el coche para llevarte a los que pueda por delante). Él se refugiará en un nivel inferior del puente (guíate por la X marrón). Dispárale una vez en las piernas para que caiga, agárrale y empújale por la barandilla pulsando adelante con el stick derecho.



12. Mario Debellis

- **RECOMPENSA: 1500 dólares; 5.000 puntos de respeto**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Atropéllalo con un vehículo (7500 dólares; 50.000 puntos de respeto)**

Está en una cochera de trenes al aire libre en New Jersey. Atropella con tu coche a sus secuaces o elimínalos a tiros. A él debes atropellarlo, pero está en un vagón de tren. Afortunadamente, hay una rampa por la que puedes subir con el coche y llevártelo por delante. Si a la primera fallas, la cosa se complica, porque se ocultará en el vagón. Si es así, agárrale y llévale a campo abierto para después atropellarle.

13. Jaggy Jovino

- **RECOMPENSA: 7500 dólares; 7.000 puntos de respeto**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: No hieras a ninguna chica de compañía (37.500 dólares; 70.000 puntos de respeto)**

Te toca matar al bueno de Jaggy, que resulta ser un traidor a la Familia. Le encontrarás en una floristería Corleone de Midtown, a la que se entra por un callejón. En la segunda planta hay tres guardias bien armados. Apunta a la cabeza de Jaggy para no herir a la muchacha que usa de escudo.







Los dos son muy poco propensos a asomarse a no ser que te acerques. Al del sofá puedes **liquidarlo con un cóctel Molotov** desde la habitación de al lado, sin riesgo de que te estalle cerca al chocar con un pared **4**. Con el otro, puedes arriesgarte a ir a por él.

Ya puedes subir al tercer piso y descubrir la verdad: Monk es un traidor. Tienes **tres minutos** para acudir al local donde se ha refugiado Monk. Allí hablarás con él y te revelará por qué ha traicionado a la familia. Síguele por el garito y **cuidado con los matones,** ya que son más listos que nunca: se parapetan y atacan por sorpresa. Cuando entres en la sala del restaurante, saldrán matones por doquier. **Refúgiate tras la barra** y acaba con todos **5**. Después aparece Monk con una escopeta. Mantente tras la barra y apúntale a la cabeza **6**.

4.16 SÓLO SON NEGOCIOS

Respeto: 125.000 puntos
Dinero: 50.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Coge el teléfono y **Tom te reclamará en la Residencia**. Allí verás como Tessio también es acusado de traidor **1**. **Tom te manda a Brooklyn** para ver a uno de sus hombres. Tessio tiene que hacer de cebo en un local de los Barzini. Síguele al entrar: inmediatamente huirá hacia el interior del local.

Tienes tres minutos para darle caza, así que muévete deprisa, eliminando matones **2**. Atraviesa el primer pasillo y baja por el **ascensor** a la derecha. Abajo te espera una sala con dos matones y una **botella de vida** sobre el escritorio. Atraviesa una sala más y un pasillo acabando con un par de matones y sube las escaleras. En este pasillo tienes que eliminar a dos matones: intenta parapetarte tras la pared y disparar a la cabeza, pero date prisa, antes de que se escondan **3**. **Si les da tiempo a agazaparse, usa la ametralladora**. En el sala donde se ha ocultado Tessio tienes que acabar con dos matones más. De nuevo, inténtalo desde fuera y entra a saco sólo si tienes poco tiempo. **Cuando acabes con todos, liquida a Tessio**.







4.17 BAUTISMO DE FUEGO


1


2

Respeto: 200.000 puntos
Dinero: 150.000 dólares
Clip de la película desbloqueado

Sal del edificio y habla con Tom, que te ordenará **ir a ver a Michael a la Iglesia**. Ahora te toca **asesinar a los cuatro Padrinos de las familias rivales**. Michael te pedirá que vayas a una floristería de Midtown a reunirte con Clemenza. En este momento se pondrá en marcha un **contador de 13 minutos**, el tiempo que tienes para eliminar al primer Padrino, Dos Stracci. Recoge a Clemenza en la floristería y éste te ordenará que le acompañes a un hotel de Midtown.

Una vez allí, sigue a Clemenza con las armas guardadas. Clemenza se parará al lado del ascensor y te ordenará que mates a Stracci. Aún desarmado, ve por la puerta de la izquierda. Sube un piso y **habla con el matón Stracci**, que te abrirá la puerta doble. Sigue la X azul en el mapa hasta una nueva puerta y habla con un segundo matón, que te dará acceso a la habitación donde está Stracci. Habla con él y comenzará a andar: date prisa, **saca un arma y liquídale** antes de que salga de la habitación 1, o fuera te será más difícil. Comenzará ahora un **nueva cuenta atrás de 13 minutos**, los que tienes para matar al siguiente Don. Coge una **botella de vida** que hay en esta habitación, y ve a la planta baja por las escaleras eliminando a todos los hombres de Stracci que encuentres.

Abajo te espera Clemeza, que te manda a una barbería en Hell´s Kitchen. Sal del edificio y (tras ver un vídeo), coge un coche y corre a tu nuevo objetivo. Allí un hombre de Corleone, **Willie Cicci, te ordena ir al hotel Savanna para asesinar a Don Cuneo**. Cuando llegues, habla de nuevo con Willie. Él entrará en el edificio por la puerta del garaje. Tú espera fuera, al lado del coche, a que Cuneo salga por la puerta principal del hotel (le reconocerás por el indicador sobre su cabeza). Saca el arma y acaba con los tres hombres de Cueno que comenzarán a tirotearte 2. Después, elimina al aterrado Don. Comenzará ahora una **nueva cuenta atrás de 13 minutos.** Te toca entrar al hotel por el garaje y hablar con Willie, librándote antes de todos los matones que encuentras. Willie te mandará a un club de Brooklyn a hablar con Rocco, el matón que cortó la cabeza al caballo en la misión 9.

Sal del local y acaba con los matones Cuneo que hay en la calle. **Coge un coche** para llegar a tu nuevo objetivo. Ahora te perseguirán coches con matones: utiliza las técnicas de siempre para acabar con ellos (empujarlos y cerrarlos para que choquen). Como el trayecto es largo, te tocará cambiar de vehículo. Una vez en el club, **habla con Rocco**, que te dirá que Don Tattaglia está cerca con una "chica de compañía". Sal a la calle y habla con la muchacha con un símbolo de "El Padrino" a la derecha 3. Te hablará de un club que queda marcado en el mapa con una X azul. Como está muy cerca, puedes ir corriendo, ya que perderás más tiempo buscando un coche.

Entra en el local y ábrete paso entre matones hasta el segundo piso. Rocco te echa una mano, pero cuidado al doblar


3


4

14. Ronnie Tosca

- **RECOMPENSA:**
  4000 dólares; 5.500 puntos de respeto
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Acaba con él de un sólo tiro en la cabeza (20.000 dólares; 55.000 puntos de respeto)

Tosca está en la habitación trasera de la floristería. Líbrate de los matones de la puerta principal. Cuando te las veas con él, apunta con cuidado (el tío no para de moverse), y ya sabes: directo a la cabeza.



15. "Gran" Bobby Toro

- **RECOMPENSA:**
  7.500 dólares; Respeto: 7.500 puntos de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  No mates a ningún agente de policía: 37.500 dólares; 75.000 puntos de respeto.

Está en el patio de la comisaría de Midtown. No puedes matar a ningún poli, aunque sí herirlos, pero no merece la pena. Mejor ve directo a por Bobby, saca un arma y acaba con él. Luego huye antes de que te fríán.

16. Pietro Testa

- **RECOMPENSA:**
  5.000 dólares; 8.000 puntos de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Acaba con él cuando le esté dando la mano al comisario: 25.000 dólares; 80.000 puntos de respeto.

Tienes que eliminarle mientras tiene una cita secreta con el comisario cerca de las cortes. Acércate agachado por el oeste (si lo haces por el este, te será mucho más difícil apuntar a Testa). Parapétate tras el coche de los mafiosos, y espera a que Testa se de la mano con el comisario para acabar con él de un tiro en la cabeza.



17. Domenico Mazza

- **RECOMPENSA:**
  10.000 dólares; 9.000 puntos de respeto.
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN:**
  Soborna a su guardaespaldas para que te ayude: 90.000 dólares; 50.000 puntos de respeto.





cualquier esquina, ya que los enemigos salen por sorpresa. Ya en el segundo piso, entra por la puerta de la izquierda y líbrate de todos los matones de la habitación (Rocco te será de mucha ayuda, déjale ir delante). En la habitación del fondo, **Don Tattaglia utiliza a una chica como rehén** 4. Con tu puntería, no es problema: dispárale a la cabeza.

Ha comenzado otra cuenta atrás, de doce minutos y medio. Habla con Rocco, que te ordenará que te reúnas con Al Neri en la comisaría de Little Italy. Sal del edificio, coge un coche y corre a tu próxima cita. De nuevo te persiguen y vas a tener que cambiar de coche alguna vez. Cuando llegues hasta Al, le verás vestido de poli. Habla con él y te explicará que **vais a los juzgados a liquidar a Don Barzini**. Automáticamente aparecerás montado en un coche de policía.

Conduce hasta el juzgado (ahora no te persigue nadie) y aparca en el lugar marcado por el indicador azul. Parapétate detrás del coche de policía (que está detrás de ti) y espera a que Al se acerque a Barzini, que baja por las escaleras, y empiece a dispararle. Barzini huirá, pero tú olvídale y, desde tu parapeto, acaba con sus matones 5. Cuando no quede ninguno, ve hasta Barzini y acaba con él como quieras.

La presión policial ha subido al máximo. Tienes que **aguantar la persecución dos minutos y medio**, pero no es difícil: coge un coche y utiliza las técnicas de siempre para intentar que la poli choque, y cambia de vehículo cada vez que veas que el tuyo va a estallar. Pasado el tiempo, aparece un nuevo marcador: tienes **tres minutos para llegar al bautizo del hijo de Michael,** pero ya no hay presión policial. Cuando llegues, le comunicarás a Michael que sus enemigos han muerto 6.

AÚN QUEDA MUCHO POR JUGAR

Habla con el hombre de los Corleone en la puerta de la Iglesia y vuelve a la Residencia para que Michael te nombre SUBJEFE (ganarás +250.000 de respeto y 150.000 dólares). Ya se han marcado en el mapa las cuatro residencias de las familias rivales para que las hagas volar. Tienes toda una ciudad que conquistar para los Corleone. La propia Residencia es tu piso franco. Puedes salvar la partida en el edificio secundario.



5. EL CONTROL DE NY

Superadas las misiones principales, tienes otro objetivo: **destruir las cuatro residencias de las familias rivales** para que cada barrio pase a ser de la familia Corleone (excepto Little Italy: como la residencia de este barrio es la de los Corleone, para hacerte con el control del mismo toma el almacén de los Tattaglia al norte de la zona, Indicado en el mapa). Además, vete haciendo con otros centros importantes: los Almacenes y las Centrales de transporte de otras familias.

5.1 ALMACENES Y CENTRALES DE TRANSPORTE

Se trata de grandes zonas de almacenes llenas de matones y protegidas por barricas formadas con coches. Para atacarlas, además de mucha munición y tus habilidades bastante aumentadas, necesitas mucha prudencia: **lo mejor es lanzarse a las barricas con algún vehículo e intentar atropellar a los hombres** que las defienden 1. Después, tanto en el interior como ya den-





tro de los almacenes, avanza poco a poco, asegurándote de que no dejas ningún enemigo atrás 2. En el segundo piso de estos edificios está el jefe del tinglado, y **nuestro objetivo final es llegar a él y extorsionarle**. Además, si tomamos el control de un almacén, ganaremos **20.000 puntos de respeto**, mientras que las centrales nos hacen ganar **60.000** 3.



5.2 LAS RESIDENCIAS (O CÓMO CONVERTIRSE EN PADRINO)

Volar la residencia de una familia es una manera instantánea de que un barrio pase a ser Corleone, aunque los negocios de la familia atacada seguirán bajo su poder. La localización de las residencias de cada Familia te las indican X azules en el mapa cuando acabas todas las misiones principales. **Cada residencia está formada por dos edificios**, y tu objetivo es **llegar al sótano de cada uno y poner una bomba**. Así que antes de atacar una residencia, asegúrate de que llevas al menos dos bombas. Y tampoco estaría mal que ya tuvieras al menos algunas armas en nivel 3.

Una vez te decidas a atacar, usa un vehículo para destruir las barricadas que protegen la residencia, intentado acabar con los hombres de todas ellas para que luego no te sorprendan por la espalda 1. Los edificios principales suelen estar muy bien custodiados, pero tampoco resulta más difícil tomarlos que un almacén. Las bombas debes colocarlas en el sótano de cada uno de los dos edificios, en puntos marcados con un indicador azul. Antes, coge la **munición** que hay cerca... y memoriza bien el camino más corto a la salida, pues tienes poco tiempo para escapar del edificio desde que colocas la bomba hasta que estalla 2. Además de los **100.000 puntos de respeto** que supone volar una residencia, también ganarás diferentes cantidades de **puntos de respeto** por controlar el barrio: 50.000 por Brookyn, 150.000 por New Jersey, 200.000 por Hell´s Kitchen y 250.000 por Midtown. Cuando hayas destruido todas las residencias ganarás 500.000, y otros 500.000 más y 250.000 dólares cuando acudas a ser nombrado Padrino.





5.2 EL DON DE NUEVA YORK

Con todas las residencias enemigas tomadas, tendrás que **volver a la mansión Corleone y finalmente serás proclamado el Don de la familia** 1.

Pero aún tienes que convertirte en el Don de Nueva York para ver el auténtico final del juego. Para ello, tienes que controlar todos los negocios y tinglados, comprar todos los pisos francos, haber realizado todos los estilos de ejecución (mira los que llevas en el informe de Tom del menú que aparece al pulsar Start), encontrar todos los rollos de película ocultos en los escenarios. Vamos, que todavía tienes que pasar algunas horas con tu consola para ser el capo "entre los capos"...



Al sur de la plaza donde está Domenico verás a su guardaespaldas, marcado con un signo de "El Padrino". Acércate a él desarmado y sobórnale por 10.000 pavos. Después, ataca con todo a Mazza y a sus hombres (no importa que liquiden al guardaespaldas, conseguirás igualmente la bonificación).



18. Luccinao Fabbri

- **RECOMPENSA: 7.500 dólares; 10.000 puntos de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Insúltale antes de que muera (37.500 dólares; 100.000 puntos de respeto.)**

Acaba desde lejos con sus secuaces. Cuando sólo quede él, mantén las distancias, porque lleva una escopeta. Dispárale a la pierna, avalánzate sobre él y agárrale. Pulsa ▲ para hablar con él e insultarle, y estrangúlale.

19. Emilio Barzini

- **RECOMPENSA: 10.000 dólares; 9.500 puntos de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Elimina a todos los Barzini antes de matar a Emilio: 50.000 dólares; 95.000 puntos de respeto.**

Simplemente, acaba con todos los matones que rodean a Emilio (intenta esperarles en la puerta del cementerio, y que salgan de uno en uno), antes de darle a él su merecido.

20. Marco Cuneo

- **RECOMPENSA: 7.000 dólares; 15.000 ptos. de respeto.**
- **CONDICIÓN DE BONIFICACIÓN: Tira a Marco a una cuneta o vía: 37.000 dól.; 150.000 ptos de respeto.**

Acaba primero con los cuatro guardaespaldas que le acompañan. Ten cuidado: Marco tienen una puntería letal. Dispárale a la rodilla y agárrale. Al intentar empujarlo o moverle hacia el puente que te queda a la derecha, seguramente se suelte. Sigue insistiendo en agarrarle hasta que él mismo se acerque a la barandilla. Agárrale de nuevo, ponle contra la barandilla y empújale pulsando Adelante con el stick Derecho para lanzarlo al vacío.







¡Archívalas en las cajas de tus juegos!



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 87

CLAVES, SECRETOS Y ESTRATEGIAS PARA LOS MEJORES JUEGOS PS2 Y PSP

Play manía



¡Archívalas en las cajas de tus juegos!

64 Fichas de trucos para tus juegos favoritos

True Crime New York City • Tekken 5
Need for Speed Most Wanted • El Padrino
Soul Calibur III • GTA San Andreas
Shadow of the Colossus • Project Zero 3
Prince of Persia Las Dos Coronas
Resident Evil 4 • Dragon Ball Z Tenkaichi
Pro Evolution Soccer 5 • Los Sims 2
Medal of Honor European Assault ...

Y para PSP: GTA LIBERTY CITY STORIES • BURNOUT LEGENDS
PES 5 • VIRTUA TENNIS WORLD TOUR • LUMINES
WIPEOUT PURE • TONY HAWK´S UNDERGROUND 2...



Este mes no te vamos a hablar de nuevos títulos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos, que contienen trucos, guías y consejos y que te permitirán personalizar tus títulos como una colección en toda regla. Hay fichas para PS2 y PSP. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2

1

SACA LAS FICHAS. Separa con cuidado las páginas del suplemento. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio. Ten cuidado de no pasarte de la banda negra.



2

RECORTA LA FICHA. Recorta las bandas negras de la parte inferior y superior de la página. Repasa con cuidado el corte. Igual que antes, si usas una regla y un "cutter" lo harás mejor.



3

SEPARA LAS FICHAS. Ahora corta la página justo por la mitad para separar las dos fichas. Ten mucho cuidado, ya que si el corte no es preciso la ficha podría no entrar después en la caja.



4

COLOCA LA FICHA. Abre la caja del juego totalmente e introduce la ficha en la parte trasera, justo encima de la contraportada original. Si no entra bien, extrae la ficha y repasa el corte.



Shadow of the Colossus

Los secretos de los colosos

Además de encontrar y eliminar colosos, este juego oculta alguna que otra sorpresita extra. ¿Quieres encontrarlas todas? Pues aquí te explicamos cómo conseguirlo.



FRUTAS PROHIBIDAS

Si alcanzas con tus armas a las frutas de los árboles podrás comértelas (acércate a la fruta caída y pulsa ●). Cada vez que comas una, tu barra de energía se incrementará. Aquí te indicamos el número de frutas que hay en cada cuadrícula del mapa.

B5: 6 C1: 7 • C3: 4 • C4: 6 • C5: 2 • C6: 7 • D4: 9 D6: 6 • D7: 9 • E3: 8 • E5: 10 • E7: 8 • F1: 4 F5: 1 • F6: 7 • G4: 10 • G6: 6 • G8: 10 • H6: 8.

LAGARTOS DE COLA BLANCA

En los escenarios puedes ver algunas lagartijas con la cola blanca (suelen rondar cerca de los altares). Si las cazas y recoges su cola se incrementará tu medidor de esfuerzo. Hay unas 75. Ahora te indicamos el número existente en cada cuadrícula del mapa.

B3: 1 • B4: 4 • B5: 3 • C1: 1 • C3: 1 • C4: 3 • C5: 3 C6: 1 • D2: 2 • D4: 2 • D5: 2 • D6: 2 • D7: 2 • E1: 1 E3: 3 • E4: 3 • E5: 4 • E7: 3 • E8: 1 • F1: 1 • F2: 2 F4: 2 • F6: 1 • F7: 5 • F8: 4 • G1: 2 • G2: 1 • G3: 3 G4: 1 • G6: 2 • G7: 4 • G8: 1 • H6: 4 • H7: 2

MODO DIFÍCIL

Cuando acabes el juego, en la pantalla de inicio se te dará la opción de comenzar una nueva partida en modo Difícil. Si logras acabarte este modo, desbloquearás la modalidad Time Attack Difícil.

MODO CONTRARRELOJ

Cuando superes la aventura graba la partida y comienza una nueva cargando la partida con el juego finalizado. Acércate a una de las estatuas de los colosos y presiona ●. Entrarás en el modo Contrarreloj. Tendrás que enfrentarte a los colosos y derrotarles dentro de un límite de tiempo. Si lo logras conseguirás nuevas armas que podrás recoger del estanque del templo. Si superas este modo podrás cambiar de color a Agro de negro a marrón.

LISTA DE ARMAS:

- Flecha Silbante: 2 colosos derrotados.
- Capa de Fuerza: 4.
- Máscara de Fortaleza: 6 colosos.
- Piedra para localizar lagartijas: 8 colosos.
- Mapa de Árboles Frutales: 10.
- Máscara de Fuerza: 12 colosos derrotados.
- Capa de Engaño: 14 colosos derrotados.
- Flecha Explosiva: 16 colosos derrotados.

CONTRARRELOJ DIFÍCIL

Al finalizar el juego en Difícil serás recompensado con la modalidad Contrarreloj Difícil. Cada vez que elimines a dos colosos obtendrás un arma. Cuando superes este modo podrás cambiar el tono de tu caballo de negro a blanco.

LISTA DE ARMAS

- Arpón de Trueno: 2 Colosos.
- Espada del Sol: 4 Colosos.
- Mapa de Árboles Frutales: 6 Colosos.
- Capa del Shamán: 8 Colosos.
- Piedra para localizar lagartijas: 10 Colosos.
- Máscara del Shamán: 12 Colosos.
- Vestido de Desesperación: 14 Colosos.
- Espada de la Reina: 16 Colosos.

CURIOSIDADES

- Si cargas una partida del juego y en la misma Memory Card posees otra partida de *ICO*, Agro lucirá la letra "I" en su frente.
- En lo alto del templo se esconde un jardín prohibido. Para llegar hasta él , ve al exterior del edificio y busca unas enredaderas detrás. Escala por ellas hasta unas escaleras que te conducirán a este curioso lugar. Está repleto de árboles con frutos venenosos. ¡Si los tomas el protagonista perderá vida!
- Acércate a un estanque y deja que Agro vaya por libre. Verás cómo empieza a refrescarse bebiendo un poco de agua.
- Apunta con una de tus flechas a Agro y comprobarás cómo el animal sale huyendo.
- Durante las escenas de vídeo puedes desplazar la cámara moviendo el stick derecho.

Compañía **Sony** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **--** | Jugadores: **1**

12+

Review PlayManía nº 85
Guía en PlayManía nº 86

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Prince of Persia: Las dos Coronas

Descubre todos los extras

Ser un príncipe da mucho trabajo. Y es que no sólo tienes que completas todos los niveles, sino que además debes descubrir todos los extras. ¿Qué es difícil? Aquí tienes una ayudita.

TRUCOS

- **Restaurar todos los huecos de arena:** Mientras estás jugando, mantén L3 y rápidamente pulsa: ●, ●, ✖, ■, ■, ✖, ▲, ▲.

ARMAS

Completa el juego en la dificultad indicada, empieza una nueva partida, pausa y pulsa:

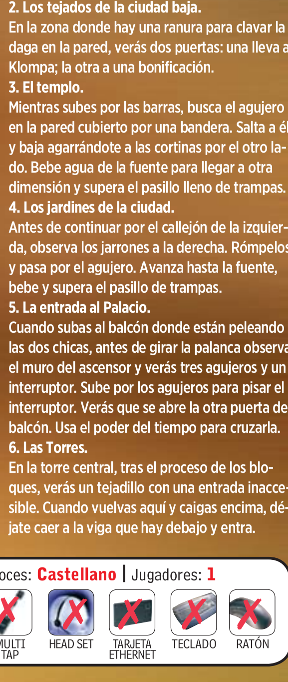
- **Motosierra:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■.
- **Arma infantil:** Completa el juego en "Fácil". ←, ←, →, →, ●, ■, ■, ●, ↑, ↓.
- **Teléfono:** Completa el juego en "Normal". →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ●, ●, ■, ■.

Pescado: Completa el juego en "Difícil". ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■.

CRÉDITOS DE ARENA

Te servirán para desbloquear las galerías de imágenes. Hay varias formas de recogerlos: rompiendo todos los objetos de los escenarios, con los Depósitos de arena y en los cofres dorados. Aquí tienes la lista de estos cofres:

- **En el Palacio**, en una esquina de la sala a la que llegas tras el segundo pasillo de trampas.
- **Debajo de la torre** de la Fortaleza al comienzo de este nivel.
- **Tras matar** a los dos primeros perros.
- **En el balcón con la fuente** para salvar donde ves a Farah, al principio de "Los balcones".
- **En el Templo,** donde luchas con los primeros monstruos ciegos.
- **En el patio** al que caes tras convertirte en demonio en el nivel de La Barriada.
- **Al bajar al suelo** en el nivel 1 de Ciudad Alta.
- **En el paseo marítimo**, donde el depósito.
- **En el balcón** de la entrada del Palacio donde ves a Farah en el ascensor.
- **En el puzzle** de las plataformas del nivel Mente estructural.
- **En el Pozo de los Ancestros,** tras encontrar la espada de tu padre, busca justo a la derecha al salir a la parte del suelo roto.
- **Detrás de la fuente** para salvar en la columna del Laberinto.
- **En la Terraza,** al lado opuesto del interruptor.
- **200 crs.** en el depósito del Paseo Marítimo.
- **150 crs.** en el depósito del Distrito del Mercado.



PODERES

- **Poder de recordar:** Salón del Trono.
- **Poder del ojo de la tormenta:** En Los Balcones, es el tercer depósito de arena.
- **Vientos de arena:** En la Ciudad Alta.
- **Tormenta de arena:** Jardines Colgantes.

BONUS DE SALUD

1. Las cloacas.
Tras recuperar tu forma humana y abrir la puerta usando la daga en el interruptor, fíjate en la cortina de la izquierda: ve por aquí y supera la sección de vigas y trampas.

2. Los tejados de la ciudad baja.
En la zona donde hay una ranura para clavar la daga en la pared, verás dos puertas: una lleva a Klompa; la otra a una bonificación.

3. El templo.
Mientras subes por las barras, busca el agujero en la pared cubierto por una bandera. Salta a él y baja agarrándote a las cortinas por el otro lado. Bebe agua de la fuente para llegar a otra dimensión y supera el pasillo lleno de trampas.

4. Los jardines de la ciudad.
Antes de continuar por el callejón de la izquierda, observa los jarrones a la derecha. Rómpelos y pasa por el agujero. Avanza hasta la fuente, bebe y supera el pasillo de trampas.

5. La entrada al Palacio.
Cuando subas al balcón donde están peleando las dos chicas, antes de girar la palanca observa el muro del ascensor y verás tres agujeros y un interruptor. Sube por los agujeros para pisar el interruptor. Verás que se abre la otra puerta del balcón. Usa el poder del tiempo para cruzarla.

6. Las Torres.
En la torre central, tras el proceso de los bloques, verás un tejadillo con una entrada inaccesible. Cuando vuelvas aquí y caigas encima, déjate caer a la viga que hay debajo y entra.

Compañía **Ubi Soft** | Género **aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

16+

Review PlayManía nº 84
Guía en PlayManía nº 86

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTI TAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

The Suffering: los lazos que nos unen

Trucos desde el Infierno

Tras escapar de una cárcel infernal, los fantasmas del pasado siguen atormentado a Torque en forma de horribles criaturas. Empuña tus armas y enfréntate al horror... con unas ayuditas extra.







Durante el juego, mantén L1 + R1 + ✖ pulsados a la vez e introduce cualquiera de estos trucos. Si lo haces bien verás un mensaje.

ARMAS

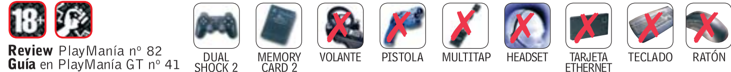
- **Todos los ítems y armas excepto el arma Gonzo:** ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
- **Arma Gonzo:** ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Munición para el arma que llevas:** →, →, ↓, ↑, ←, →, ←, ←, R2.
- **Arsenal:** ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.
- **Granadas de luz a tope:** ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.
- **Cócteles Molotov:** ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
- **Escopeta con munición:** ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓.
- **Ametralladora:** →, →, →, ←, ←, ←.
- **Munición llena para todas las armas:** ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.

REPUTACIÓN

- **Reputación diabólica a tope:** ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2.
- **Reputación buena a tope:** ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
- **Reputación -50:** ←, ←, ↓, ↑.
- **Reputación +50:** ↑, ↑, →, ↑.

TRUCOS VARIOS

- **Salud al completo:** ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑ ↓, ↑, R2.
- **Estado de sueño:** ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
- **Sangre a tope:** ↓, ↑, ←, →.
- **Suicidarse:** ↓, ↓, ↓, ↓.
- **Sangre a cero:** ↓, ↑, →, ←.
- **Botes llenos:** →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.
- **Locura al máximo:** →, →, →, R2, ←, ←, →, →, R2.
- **Invencible:** ↓, ↑, ↓, ↑.
- **En blanco y negro:** ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2.



Rainbow Six: Lockdown

Claves contra el terrorismo

Para acabar con el terrorismo mundial debes coordinar a tu equipo, atacar a la velocidad del rayo, proteger a los rehenes y actuar con precisión. ¿Necesitas ayudas? Pues aquí la tienes.







Estos trucos pueden ser adquiridos en la opción "Desbloqueables" del menú de opciones, pagándolos con puntos Intel que consigues en cada misión.

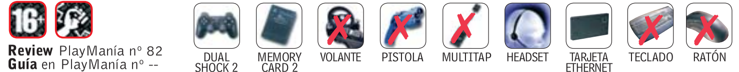
DESBLOQUEABLES

- **Arte I:** 10 puntos Intel.
- **Arte II:** 10 puntos Intel.
- **Arte III:** 10 puntos Intel.
- **Arte IV:** 10 puntos Intel.
- **Aumentar tu barra de energía:** 650 puntos Intel.
- **Invisibilidad:** 550 puntos Intel.
- **Un disparo mata:** 600 puntos Intel.
- **Munición ilimitada:** 550 puntos Intel.
- **Ítems ilimitados:** 550 puntos Intel.

TRUCOS PARA CUALQUIER SITUACIÓN

Si no te apetece ir acumulando punto Intel por ahí, a lo mejor prefieres que te demos unos cuantos truquitos directamente, ¿verdad? Para activarlos, pausa el juego y ve a la pantalla de opciones. Después, entra en la opción que dice "Introducir Código" y mete cualquiera de los que te damos ahora. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.

- **Un disparo mata:** ↑, ↑, ↑, ←, ←, ←.
- **Volverse invisible, excepto las armas y objetos:** ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓.
- **Tus disparos "tiran" a tus oponentes al suelo:** →, →, →, ↓, ↓, ↓.
- **No puedes ser detectado por tus enemigos:** ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
- **Munición infinita (aunque hay que seguir recargando):** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →.
- **Ítems infinitos:** ←, →, ←, →, ↑, ↓.
- **Moverse más rápido:** ←, ←, ←, →, →, →.
- **Modos Dios:** ↑, →, ←, ↑, ↓, ↓
- **Modos Dios para el equipo:** ←, ↓, ↑, ↑, →, ←.



» Tekken 5

Claves para descubrir lo oculto

Seguro que ya dominas a perfección los combos, ataques y contraataques de este magnífico arcade de lucha. Pues para sacarle más partido aún a tu juego, nada mejor que unos cuantos extras...



El juego oculta numerosos secretos que debes descubrir a base de jugar. Para poder disfrutar de todos estos extras, cumple los requisitos que te indicamos en cada caso.

» DESBLOQUEAR PERSONAJES

- **Anna Williams:** termina 2 veces el modo Historia.
- **Baek:** termina 3 veces el modo Historia.
- **Bruce Irvin:** termina 4 veces el modo Historia.
- **Devil Jin:** termina el modo de juego Devil Within o pelea en 200 combates.
- **Eddy Gordo:** es uno de los trajes extra que puedes comprarle a Christie (500.000 monedas de oro).
- **Ganryu:** termina el modo Story Battle o el Time Attack siete veces con un personaje distinto.
- **Heihachi:** termina el modo Story Battle o el Time Attack 9 veces con un personaje diferente.
- **Kuma:** termina el modo Story Battle o el Time Attack seis veces con un personaje diferente.
- **Mokujin:** termina el modo Story Battle o el Time Attack ocho veces con un personaje distinto.
- **Roger Jr.:** termina el modo Story Battle o el Time Attack una vez con cualquier personaje.
- **Wang Jinrei:** termina el modo Story Battle o el Time Attack cinco veces con un personaje distinto.
- **Jugar como Ling vestida de colegiala:** Ling tiene un quinto traje que puede ser seleccionado pulsando R1.
- **Desbloquear escenario final 2:** Pelea en 200 combates en modo Arcade o termina el modo Devil Within.
- **Desbloquear aleatorio:** Cuando desbloqueas a Heihachi también desbloqueas la opción "Aleatorio" para la selección de personaje.

» DESBLOQUEAR ESCENAS OCULTAS

- **Con Anna:** En el cuarto combate del modo Historia contra Lee, déjate ganar y verás cómo Anna es insultada.
- **Con Christie:** Mientras juegas con Christie en el modo Historia, déjate ganar por Eddy para ver un vídeo.
- **Con Marshall Law:** Mientras juegas con Law en el modo Historia, déjate ganar en la lucha contra Paul para ver una nueva escena al final del combate.
- **Con Yoshimitsu:** Para ver este vídeo entre Yoshimitsu y Raven, empieza una partida en el modo Historia y elige a Yoshimitsu. Cuando llegues al cuarto combate, que debería ser contra Raven, déjate ganar. Verás un vídeo muy divertido entre los dos luchadores.

» UNA CURIOSIDAD

- **Matar a una rana:** En el escenario del jardín secreto, si miras atentamente en el suelo verás una rana. Si tú o tu oponente sois noqueados en el aire y caéis sobre la rana, ésta morirá y verás a su angelito flotando en el aire.

Compañía **Sony/Namco** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

12+

Review PlayManía nº 78
Guía en PlayManía GT° 39

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

» True Crime: New York City

Trucos del buen policía

Si todavía no has tenido bastante acción, prueba a activar estos trucos. Te garantizan algunas sorpresitas extras y, lo que es mejor, unas cuantas horas más de diversión

» TRUCOS

Para activarlos, ve a la pantalla del mapa, mantén pulsado **L1 + R1** e introduce las siguientes combinaciones:

- **Acceso a toda la música:** ●, ■, ● y ■.
- **Daño Doble:** ✖, ✖, ■, ✖, ✖ y ✖.
- **1 millón de dólares:** ■, ■, ▲, ■, ▲ y ■.
- **Superpolicía:** ▲, ✖, ▲, ✖, ▲ y ▲.
- **Modo Ultrafácil:** ●, ■, ✖, ✖, ▲ y ●.
- **Munición ilimitada:** ●, ■, ✖, ■, ■ y ▲.
- **Resistencia ilimitada:** ●, ■, ✖, ■, ✖ y ●.
- **Minijuego de Red Man:** ▲, ✖, ✖, ●, ▲ y ■.

» MINIJUEGO "RED MAN SE VUELVE SALVAJE"

Si completas el juego al 100%, podrás jugar a un divertido minijuego lleno de acción. Te pondrás en la piel del rapero Red Man y tendrás que escapar de Manhattan perseguido por cientos de enemigos.

» MINIJUEGO CHÁNDAL PUMA ESPECIAL

Recoge los diez pares de zapatillas Puma que hay desperdigados por la ciudad y visita la tienda deportiva Puma. Éstas son las localizaciones exactas de las zapatillas:

- **PRIMER PAR:** Desde el garaje de la comisaría. Gira a la derecha y baja por Broadway dirección Sur. Para antes de llegar a la W 43rd Ave. y verás las zapatillas a tu derecha, junto a un puesto de perritos calientes.
- **SEGUNDO PAR:** Sigue bajando por Broadway dirección sur y gira a la izquierda para entrar en W 33rd St. Avanza y a tu izquierda, colgando de un toldo, encontrarás la zapatillas. Para cogerlas, hazte con un camión, apárcalo debajo y sube a su techo desde otro coche.
- **TERCER PAR:** Sigue por la W 33rd St. y tuerce a la derecha para entrar en la 5th Ave. Avanza hasta el cruce de la W 23rd St. y verás las zapatillas encima de un saliente. Usa un vehículo alto para alcanzarlas.
- **CUARTO PAR:** Ve hacia el Oeste por la W. 23rd St. y gira a la derecha en la 8th Ave. Avanza hasta el final de esta larga calle y descubrirás las zapatillas junto a una estatua.
- **QUINTO PAR:** Ve hacia el sur por la 8th Ave. y gira a la izquierda cuando llegues a la 57th St. Avanza y tuerce a la derecha para entrar en Park Ave. Sigue recto por esta avenida y, justo antes de llegar a la E 46th St., podrás ver unos grandes arcos. Entra por la rampa de la derecha y sigue la carretera hasta ver un par sobre una marquesina a la derecha.
- **SEXTO PAR:** Desde los arcos de la E 46th St. Ve por esta calle hacia el oeste y tuerce a la derecha para entrar a Madison Ave. Recorre la avenida y sal del coche en cuanto pases la E 122nd St. Mira hacia tu izquierda y descubrirás una luz roja en un mirador en lo alto de una colina. Sube hasta allí y recoge las zapatillas.
- **SÉPTIMO PAR:** Dirígete al este por la E 122nd St. Avanza unas cuantas manzanas y gira a la derecha para entrar en la 2nd Ave. Sigue recto y luego gira a la derecha hacia la E 9th St. Avanza hasta coger Broadway a tu izquierda y luego coge Waverly Pl. a tu derecha. Vuelve a torcer a la derecha para entrar en Greene St. y verás las Puma en la acera de la derecha.
- **OCTAVO PAR:** Ve hacia el norte por la Greene St. y gira a la derecha hacia E 8th St. Vuelve a torcer inmediatamente a la derecha y entrar en Mercer St. y avanza para coger a tu izquierda W Houston St. Sigue por esta calle y luego gira a la izquierda para entrar en Elizabeth St. En la acera derecha, bajo un balcón, las encontrarás.
- **NOVENO PAR:** Sigue al norte por Elizabeth St. y gira a la derecha hacia Bleecker St. Gira la siguiente a la derecha para entrar en Bowery St. Avanza y tuerce a la derecha hacia Prince St. Detén el coche antes del desvío a Lafayette St. y las verás tras la valla de la izquierda.
- **DÉCIMO PAR:** Ve hacia el oeste por Prince St. y gira a la izquierda para tomar Broadway. Avanza (observa a tu derecha, una vez pasado el desvío a Spring St., la tienda de Puma) y tuerce a la derecha para entrar en Battery Pl. Entra por el paso peatonal del parque de la izquierda y avanza en dirección a la costa. Cuando veas la Estatua de la Libertad, entra en el muelle de la izquierda y allí estarán.

Compañía **Activision** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

18+

Review PlayManía nº 83
Guía en PlayManía nº 85

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Dead to Rights 2

Así se hace cumplir la ley

Una banda de ladrones ha secuestrado a un juez y solo Jack Slate, un policía renegado, podrá rescatarle usando para ello todos los medios a su alcance, incluídos estos consejos y secretos.







Para desbloquear los siguientes extras, cumple los requisitos que te indicamos.

ARMAS

- **50. Desert Eagle:** Termina el juego con dificultad Normal activada.
- **Cócteles Molotov:** termina el juego con dificultad Difícil.
- **Lanzacohetes:** Termina el juego con dificultad Experto.
- **Cabal SMG:** Termina "Instant Action" con dificultad Fácil activada.
- **Cabal Pistols:** Termina el juego en Fácil.

IMÁGENES

- **Galería 1:** Termina el juego en Fácil.
- **Galería de arte 2:** Termina "Instant Action" con dificultad Fácil activada.

TRUCOS VARIOS

- **Adrenalina extra:** Termina "Instant Action" con dificultad Normal activada.
- **Modo Difícil:** Termina el juego con dificultad Normal activada.
- **Modo Experto:** Termina el juego con dificultad Difícil activada.

CONSEJOS

- Presta atención al color del cursor al apuntar a un objetivo. Si es fácil alcanzarle será verde, difícil en color rojo e imposible si es gris.
- Llama a Shadow para que ataque a tus enemigos (has de marcarlos primero).
- Si agudizas el oído oirás los pasos de tus enemigos acercándose antes de que te vean.
- Usa el stick analógico derecho para ojear desde las esquinas y ver quién te espera detrás.

Compañía **Namco** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

16+

Review PlayManía nº --
Guía en PlayManía nº --

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Goldeneye: Agente Corrupto

El lado oscuro del espionaje

¿Harto de salvar al mundo? Ahora tienes la oportunidad de combatir en el bando de los "malos" con un ex-agente 00. Eso sí, nada mejor que hacer algo de "trampa" echando un vistazo a esta ficha.





Mientras estás jugando, pausa la partida y pulsa cualquiera de las secuencias que ahora te indicamos, en función del truco que quieras activar.

TODOS LOS NIVELES

- **Todos los niveles:** Ve al menú de extras y pulsa: ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←.

MATERIAL ADICIONAL

Ve a la pantalla de "Material adicional" e introduce estos códigos en función del extra que quieras:

- **Todos los "skins" en Multijugador:** ↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑.
- **Modo "Paintball" en Multijugador:** →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

LOS PODERES DEL OJO

Mientras estás jugando, pausa la partida y pulsa cualquiera de las siguientes secuencias de botones:

- **Poder del ojo lleno:** L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.
- **Desbloquear poderes del ojo:** L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.

ARMADURA Y SALUD LLENAS

Mientras estás jugando, pausa la partida y pulsa la siguiente secuencia de botones que te damos: R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.

MÁS CÓDIGOS

Introduce estos códigos en la pantalla de Extras:

- **Todos los niveles:** ↑, ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓.
- **Abrir el modo "One-Life":** ←, ↓, ↑, →, ↑, →, ←, ↓.
- **Todas las imágenes y diseños:** ↓, →, ↓, →, ↓, ↑, ↓, ↓, →, ↓, ↑, ↓, ↓, →, ↓, →, ↓, ↑, ↓, ←.





Compañía **EA Games** | Género **Shoot´em up** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

12+

Review PlayManía nº 71
Guía en PlayManía nº --

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO

Soul Calibur III

Claves para dominar la espada

Seguro que ya eres un maestro en el arte de la espada, la lanza o los puñales. No hace falta que te expliquemos cómo luchar, pero a lo mejor sí que necesitas conocer algunos extras como estos.







Para acceder a los siguientes extras, cumple los requisitos que te indicamos.

DESBLOQUEAR PERSONAJES

- **Abelia:** Supera la Crónica 18 en Crónicas de la Espada o combate en 1050 combates
- **Amy:** Supera el reto Amado en el modo Arena de Almas o lucha en 1250 combates
- **Abbys:** Véncele con Yoshimitsu, Rock, Sophitia, Olcadan, Cervantes y Lizardman o lucha en 750 combates.
- **Arthur:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 350 combates.
- **Aurelia:** Supera Crónica 12 o 900 combates.
- **Cervantes:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 625 combates.
- **Chester:** Supera Crónica 19 o 950 combates.
- **Demuth:** Supera Crónica 10 o 850 combates.
- **Giradot:** Supera Crónica 15 o 800 combates.
- **Greed:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 500 combates.
- **Hualin:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 750 combates.
- **Hwang:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 600 combates.
- **Li Long:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 1150 combates.
- **Lizardman:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 675 combates.
- **Luna:** Supera Crónica 11 en Crónicas de la Espada o 650 combates.
- **Lynette:** Véncele en Relatos de almas o 1100 combates.
- **Miser:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 450 combates.
- **Olcadan:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 575 combates.
- **Reverant:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 1200 combates.
- **Rock:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 475 combates.
- **Sophitia:** Vence en Relatos de almas o lucha en 525 combates.
- **Strife:** Supera Crónica 20 en Crónicas de la Espada o lucha en 1000 combates
- **Valeria:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 700 combates.
- **Yoshimitsu:** Véncele en Relatos de almas o lucha en 425 combates.

DESBLOQUEAR ESCENARIOS

- **Chaos-Spiritual Realm:** Vence a Night Terror en Relatos de almas, o 775 combates.
- **Egyptian Temple:** Supera este combate en Relatos de Almas o lucha en 825 combates.
- **Egyptian Temple:** Supera el reto rally de muerte súbita (fácil) en arena de almas o lucha en 1025 combates.
- **Eurydice Shrine:** Supera este combate de Relatos de almas o lucha en 525 combates.
- **Grand Labyrinth (corridor):** Supera este combate en Relatos de almas o 575 combates.
- **Grand Labyrinth (darkness):** Supera este combate en Relatos de almas o 925 combates.
- **Lakeside Coliseum:** Supera este combate en Relatos de almas o 975 combates.
- **Lost Catedral-Ruin:** Supera este combate en Relatos de almas o 725 combates.
- **Pirate Raid:** Supera este combate en Relatos de almas o lucha en 625 combates.
- **Sacred Mt. Fuji:** Supera este combate en Relatos de almas o lucha en 425 combates.
- **Silo Road Ruin:** Supera este combate en Relatos de almas o lucha en 675 combates.

SECRETOS

- **Edita los colores de los personajes:** En el modo "creación de personajes-edición de colores de personajes estándar" pulsa durante unos segundos L1 + L2 + R2 + R1 tras escoger el arma del personaje.
- **Tercer final de Kilik:** En la escena final, tras superar el modo relatos de almas, pulsa la combinación ✖ + ▲ para ver un final alternativo.

Compañía **Namco** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

16+

Review PlayManía nº 83
Guía en PlayManía nº 85

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Gun

Secretos del Salvaje Oeste

Eres un aguerrido vaquero con sangre india embarcado en una venganza personal... Te has convertido en el más rápido pistolero y temido, pero ¿ya conoces todos los secretos de *Gun*?







SECRETOS

- **CAÑÓN NOCK DISPONIBLE:** Termina el juego al 100% (el modo Historia más todas las misiones secundarias) y este arma estará disponible en tu inventario la próxima vez que empieces una partida.
- **EL CABALLO DEL PREDICADOR REED:** Termina el juego al 100% (el modo Historia más todas las misiones secundarias) y este caballo estará esperándote a la entrada de la Mina Magruder. Siempre volverá aquí si lo pierdes. No se cansa nunca ni puede morir.
- **UN AGUJERO EN LA PARED:** Coge un barril de TNT de la mina de los Badlands y ponlo junto a la chimenea de la casa abandonada al norte, en la pradera de los bisontes. Dispara al barril y revelarás un agujero en el suelo donde siempre encontrarás munición para todas tus armas.

TIENDAS

En las tiendas podrás comprar armas o mejoras. Aquí tienes la lista completa de las 20 armas y 30 mejoras que hay en el juego.

EL TENDERO DE DODGE CITY

- **Kit Tambor Perf.:** aumenta la potencia de las balas en un 33%. 15$
- **Escopeta Recargador:** recarga tu escopeta más rápido. Primera mejora 25$ y segunda 50$.
- **Revolver Recargador:** recarga tu revolver más rápido. Primera mejora 15$ y segunda 50$.
- **Pico:** para extraer el oro de las vetas. 15$.
- **Salud Extra Hueco:** un trago más de la petaca. Primera mejora 25$ y segunda 50$.
- **Kit Tambor pesado:** aumenta la potencia de las balas en un 50%. 50$
- **Kit Pesado Tambor Perf:** aumenta la potencia de las balas en un 50%. 20$.
- **Cuchillo indio:** sírvete tú mismo. 35$.

EL TENDERO DE EMPIRE

- **Hueco dinamita:** Para llevar más cartuchos. Primer hueco 35$ y segundo 55$.
- **Munición rifle (canana):** 30$. Para llevar más munición.
- **Munición escopeta (canana):** 25$. Para llevar más munición.
- **Rifle recarga rápida:** 20$.
- **Rifle recarga rápida 2:** 45$.
- **Cañón largo (Extensión):** Aumenta en un 33% el daño que hacen los disparos de tu rifle. 20$.
- **Cañón largo (Ext. 2):** 50$. Da un 50% más de daño a tus disparos con rifle.
- **Mejora en herraduras:** Tu caballo correrá más rápido. 30$.
- **Comida para caballos Premium:** Más salud para tu caballo. 40$.

EL VENDEDOR INDIO (al norte de Empire)

- **Afilador de hachas:** 40$. Aumenta el daño.
- **Escopeta cebador de cañón:** Aumenta el daño. Primera mejora 30$ y segunda 50$.
- **Flechería de primera:** 30$. Tus flechas vuelan más rápido y lejos.
- **Talismán de vuelo verdadero:** 50$. Tus flechas volarán más rápido y llegarán más lejos.
- **Mejora en las puntas:** 30$. Aumenta el daño de tus flechas en un 33%.
- **Puntas de obsidiana:** 50$. Aumenta el daño de tus flechas en un 50%.

Hierbas suaves: 30$. Aumenta el "Desenfunde rápido" en un 25%.

- **Medicina ponderosa:** 50$. Aumenta el "Desenfunde rápido" en un 50%.

CAZA

Junto al vendedor indio encontrarás un guerrero que te encomendará cazar diversos animales con el arco. Un consejo: tensa mucho el arco y espera a que el animal esté quieto.

- **Lobo gris:** Al oeste de Dodge City.
- **Búfalo blanco:** Al sur del rancho Hetch.
- **Lobo blanco:** Cerca de lagos y riachuelos, por lo general, cerca del vendedor indio.
- **Puma de la montaña:** En las montañas rocosas del norte (al SE del cazador indio).
- **Lobo grande:** en las llanuras de las Badlands, junto al rebaño de búfalos y cerca o dentro de la mina abandonada.

Compañía **Activision** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

16+

Review PlayManía nº 83
Guía en PlayManía nº 84

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

» Samurai Jack: The Shadow of Aku

Domina el arte de la lucha

Samurai Jack, un guerrero nato, es enviado al futuro por su enemigo Aku. Jack descubre que gracias al portal del tiempo podrá reunirse con sus antepasados y además contar con esta ayuda.







» TRUCOS VARIOS

- **Espada de cristal:** Mientras juegas, pulsa en el stick izquierdo ↓ y en el stick ↑ y luego: ✖, ●, ■, ▲.
- **Espada del trueno:** Durante el juego, pulsa ↓ en el stick analógico izquierdo + ↑ en el derecho y pulsa: ●, ✖, ▲, ■.
- **Restaurar el medidor de salud:** Mientras juegas, mantén ← en el stick izquierdo y → en el stick derecho y pulsa: ✖, ▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●.
- **Espada de fuego:** Mantén en el stick analógico izquierdo ↑ y en el derecho ↓ y pulsa: ■, ✖, ●, ▲.
- **Zen al máximo:** Mientras juegas, mantén ← en el stick izquierdo y → en el stick derecho y pulsa: ●, ✖, ■, ▲.

» DESBLOQUEAR ARMAS:

Consigue estos niveles de experiencia:

- **Makiwari:** nivel 3 de experiencia.
- **Nodachi:** nivel 5 de experiencia.
- **Daihan Nya:** nivel 7 de experiencia.
- **Amatsuyu:** nivel 10 de experiencia.
- **Shibuki:** nivel 13 de experiencia.
- **Hyakki Yako:** nivel 27.
- **Akitsu:** nivel 35 de experiencia.
- **Hadarayuki:** nivel 39 de experiencia.
- **Hyakka Ryoran:** nivel 43.
- **Metsu Ryuto:** nivel 59.
- **Scissor61:** nivel 64 de experiencia.
- **Trident:** nivel 67 de experiencia.
- **Sobusho:** nivel 75 de experiencia.
- **Murasame:** nivel 80 de experiencia.

» EXTRAS:

Termina el juego en estos niveles de dificultad.

- **Modo Survival:** modo Normal.
- **Modo Difícil:** modo Normal.
- **Modo Insano:** modo Difícil.



Compañía **SEGA** | Género **Acción** | Textos: **Inglés** | Voces: **--** | Jugadores: **1**

Review PlayManía nº --
Guía en PlayManía nº --



» 50 Cent: Bulletproof

Disparos con sabor a hip-hop

El famoso cantante 50 Cent ha de hacer frente a una peligrosa banda criminal y además de las armas que puede encontrar en el juego, no está de más que le echemos una manita con algunos trucos...







Empieza una partida, pausa y ve al menú de Opciones. Dentro, elige "Cheats" e introduce los siguientes códigos:

» CÓDIGOS VARIOS

- **workout:** contador de muertes activado.
- **the hub is broken:** armas más potentes.
- **ny'sfinestyo:** vida infinita.
- **gotthemrachets:** todas las armas.
- **gunrunner:** contador sangriento activado.
- **Snitch:** todos los niveles.
- **TimeToSmokeEm:** daño multiplicado por dos.
- **orangejuice:** Action 26 desbloqueado.
- **GrizzSpecial:** Munición infinita.
- **workout:** contador sangriento empty n' Clips desbloqueado.
- **GettingDropped:** contador sangriento "Guillotine" desbloqueado.
- **GoodDieYoung:** contador sangriento "G'd Up" desbloqueado.
- **TimetoThrowDown:** contador sangriento "Mountain Climber" desbloqueado.
- **HardcoreG$hit:** contador sangriento "Southside" desbloqueado.
- **AintGotNothin:** contador sangriento "Wanksta" desbloqueado.

» DESBLOQUEAR VÍDEOS MUSICALES

- **graballthat50:** desbloqueas todas las canciones.
- **sayhellotomylittlefriend:** vídeo "My Buddy" abierto.
- **yayoshome:** vídeo "Tony Yayo So Seductive" desbloqueado.
- **killa1:** canción "So Seductive" abierta.
- **50bpexclusives:** canciones "I'm A Rider", "Maybe We Crazy" y "Pimp PT2" abiertas.
- **HookMeUp50:** todos los vídeos desbloqueados.





Compañía **Vivendi** | Género **Acción** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

Review PlayManía nº 85
Guía en PlayManía nº --



» El Padrino

Los secretos de la familia

Te has metido en el peligroso mundo de la mafia y no es fácil sobrevivir cuando un tiroteo te espera detrás de cada esquina... Al menos podemos explicarte cómo ganarte el respeto de la calle.







» ENCARGOS DE ASESINATO

Te los ofrecen los hombres de Corleone y siempre verás en el mapa un punto marrón que indica la posición del objetivo. Ahora te indicamos quién es el objetivo y que condición especial debes cumplir para obtener la máxima bonificación posible.

MICKEY SALIERI
• **Usar los puños:** Le encuentras en el callejón al lado de la carnicería de Emilio.

DONNIE MARINELLI
• **Usar un bate:** Está en un garito Tattaglia de Brooklyn. Líbrate de los matones. Hay un bate detrás de la barra.

TONY BIANCHI
• **Estrangularle con cable:** Está en el último piso de un hotel de los Tattaglia en Midtown. Entra desarmado y no hables con el recepcionista. Sube al último piso, estrangula al matón. Entra por la puerta de la derecha, pasa a la habitación de la izquierda y estrangula a otro. Está en la habitación contigua.



FREDDIE NOBILE
• **Que no haya testigos:** Está en el garaje de un hotel. Avanza y le verás acompañado de una chica. Sube al primer piso antes de que te vea la chica y espera a que ella aparezca. Entonces ve a por él.

JOHNNY TATTAGLIA
• **Que muera quemado:** Acaba a tiros con los matones y usa un cóctel Molotov contra él.

PLINIO OCTAVIANO
• **Que muera quemado:** Ve al puente de la calle 44 en Hell's Kitchen. Desde ahí, con la puntería libre, usa los cócteles molotov.

LEON GROSSI (CAPO STRACCI)
• **Incinéralo en el horno:** Entra en la panadería y acaba con los matones. Dispara a Grossi en la pierna, agárrale, llévale hasta el horno y empújale.

OSCAR ZABALLERE
• **Dispárale en este orden en la rodilla, el hombro y la barbilla:** Está en un callejón. Acaba con los 4 matones que le protegen. Después ve a por él. Intenta acabar antes de que se levante del primer disparo.

JACK FONTANA
• **Ahógale con tus propias manos:** Líbrate a tiros de los matones y dispárale en la rodilla. Cuando caiga, ve a por él, agárrale y estrangúlale (R3 + L3).

SALVATORE STRACCI
• **Acaba con él antes de que vuele el almacén:** Al almacén se accede por el túnel del nudo de Hell's Kitchen. Tienes que entrar al almacén de la izquierda por una puerta lateral y librarte de muchos matones, pero intenta no detenerte. Stracci está en la pasarela superior. Cárgatelo desde abajo.

BOBBY MARCOLINi
• **Que parezca un accidente (tírale por la barandilla):** Está en medio de la carretera del West Side, custodiado por tres matones. Acaba con ellos y él se refugiará en un nivel inferior del puente. Dispárale una vez en las piernas para que caiga, agárrale y empújale por la barandilla.

MARIO DEBELLIS
• **Atropéllalo con un vehículo:** Está en una cochera de trenes al aire libre en New Jersey. Atropella con tu coche a sus secuaces o elimínalos a tiros. Él está en un vagón de tren, pero hay una rampa.

JAGGY JOVINO
• **No hieras a ninguna chica de compañía:** Está en una floristería Corleone de Midtown, a la que se entra por un callejón. Apunta a la cabeza de Jaggy.

RONNIE TOSCA
• **Acaba con él de un sólo tiro en la cabeza:** Está en la habitación trasera de la floristería. Líbrate de los matones de la puerta y a él apúntale con cuidado.

"GRAN" BOBBY TORO
• **No mates a ningún policía:** Está en el patio de la comisaría de Midtown. Ve directo a por Bobby, saca un arma y acaba con él. Luego huye.

PIETRO TESTA
• **Acaba con él cuando le esté dando la mano al comisario:** Está cerca de las cortes. Acércate agachado por el oeste. Parapétate tras el coche de los mafiosos y espera a que se den la mano.

DOMENICO MAZZA
• **Soborna a su guardaespaldas para que te ayude:** Al sur de la plaza verás a su guardaespaldas, marcado con un signo. Acércate desarmado y sobórnale por 10.000 pavos. Después, ataca a Mazza.

LUCCINAO FABBRI
• **Insúltale antes de que muera:** Acaba desde lejos con sus secuaces y dispárale en la pierna. Avalánzate sobre él, agárrale y pulsa ▲ para hablar.

EMILIO BARZINI
• **Elimina a todos los Barzini antes:** acaba con todos los matones (intenta esperarles en la puerta del cementerio), antes de darle a él su merecido.

MARCO CUNEO
• **Tira a Marco a una cuneta o vía:** Acaba con sus cuatro guardaespaldas. Dispárale a la rodilla y agárrale. Al intentar empujarlo hacia el puente de la derecha, seguramente se suelte. Sigue insistiendo.

Compañía **EA Games** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

18+

Review PlayManía nº 86
Guía en PlayManía nº 87

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

» Project Zero 3

Extras desde el terror

Vale, ya sabemos que te has acabado la aventura, que no te dan miedo los fantasmas y que manejas las cámara de fotos como nadie. ¿Te atreves ahora a descubrir todos los secretos del juego?







Una vez terminada la aventura, salva el juego y podrás entrar a un menú especial que te permitirá disfrutar de un variado material extra. Aquí podrás jugar misiones extra, adquirir vestidos y lentes con los que volver a jugar, disfrutar de trailers y bocetos... Aquí te lo explicamos todo:

» MISIONES EXTRA

Se trata de unas cuantas misiones de corta duración en las que tendrás que combatir con los protagonistas del juego contra algunos de los fantasmas más tenebrosos. Los enfrentamientos tendrán lugar en variados escenarios y tu objetivo será acabar con los espectros con la mayor eficacia posible.

» EQUIPACIONES

También disfrutarás de la posibilidad de adquirir nuevos vestidos, accesorios y lentes. Según los puntos que tengas acumulados, tu rango al terminar el juego y el nivel de dificultad que hayas completado, podrás comprar unos y otros artículos. Aquí tienes la lista completa:

FUNCIONES DE CÁMARA
• **Función Cámara Festival:** Rango S + 100000 ptos.
• **Función Cámara Infinito:** Modo Pesadilla + 100000 ptos.
• **Función Cámara Zoom:** Modo Normal y atrapa 100 o más fantasmas + 10000 ptos.
• **Función Cámara Sensible:** Modo Normal + 5000 ptos.

LENTES
• **Lente "Machacar":** Normal y captura 150 o más fantasmas + 30000 ptos.
• **Lente "Serie":** Acaba todas las misiones + 30000 ptos.
• **Lente "Detener":** Normal + 15000 ptos.

CINTAS
• **Cinta Kei:** Modo Normal + 3000 ptos.
• **Cinta Ruri:** Normal + 3000 ptos.
• Cinta Miku: Completa la lista de fantasmas + 12000 ptos.
• **Cinta Rei:** Completa la lista de fantasmas + 12000 ptos.

OREJAS
• **Orejas de zorro Kei:** Modo Difícil o 3 veces en modo Normal + 9000 ptos.
• **Orejas de Gato Rei:** Difícil o 3 veces en modo Normal + 9000 ptos.
• **Orejas Gato Miku:** Modo Difícil o 3 veces en modo Normal + 9000 ptos.

GAFAS
• **Gafas Kei:** Difícil o Pesadilla + 6000 ptos.
• **Gafas Blancas Kei:** Completa la lista de fantasmas + 12000 ptos.
• **Gafas Miku:** Modo Difícil o Pesadilla + 6000 ptos.
• **Gafas Rei:** Completa el juego dos veces en modo Difícil o Pesadilla + 6000 ptos.

YUKATAS
• **Yukata Azul Kei:** Modo Normal + 10000 ptos.
• **Yukata Naranja Kei:** Completa el juego 2 veces en Difícil o Pesadilla + 20000 ptos.
• **Yukata Azul Miku:** Normal + 5000 ptos.
• **Yukata Rosa Miku:** 2 veces en modo Difícil o Pesadilla + 10000 ptos.
• **Yukata Negro Rei:** Normal + 5000 ptos.
• **Yukata Rojo Rei:** 2 veces en modo Difícil o Pesadilla + 10000 ptos.

VARIOS
• **Pasador Miku:** Modo Normal + 3000 ptos.
• **Peto Miku:** Modo Pesadilla o acaba todas las misiones + 30000 ptos.
• **Vestido Zero Miku:** Difícil o 3 veces en modo Normal + 20000 ptos.
• **Adorno del Pelo Rei:** Normal + 3000 ptos.
• **Peto Rei:** Modo Pesadilla o acaba todas las misiones + 30000 ptos.
• **Traje Rei:** En modo Difícil o 3 veces en modo Normal + 20000 ptos.
• **Campana Gato Ruri:** Difícil o 3 veces en modo Normal + 9000 ptos.
• **Trailer, diseños e imágenes:** Normal y captura 50 o más fantasmas + 5000 ptos.

» TRAILERS Y BOCETOS

Una vez que los desbloquees tras finalizar por primera vez el juego, podrás disfrutar de fantásticos bocetos, de un espeluznante vídeo y de algunas otras cositas. Si consigues acabar el juego en un nivel en un nivel superior, también podrás volver a ver aquí el final alternativo. Prohibido perdérselo.

Compañía **Tecmo** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

18+

Review PlayManía nº 86
Guía en PlayManía nº 87

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

» Los Cuatro Fantásticos

Localiza los Secretos 4F

A lo mejor eres un superhéroe de pro y no tienes problemas para completas la aventura, pero ¿qué nos dices de conseguir todos los secretos? Más fácil imposible: aquí tienes su localización.







» INTRODUCCIÓN

• **TORMENTA CÓSMICA:** Tras el giro inicial.
• **LA FUGA DE REED:** Verás una pared que pone "L7 SECURITY NORTH WING". A la izquierda, tras unas estanterías, hay una luz azul. Pulsa ● en ella.
• **LA ANTORCHA HUMANA:** Antes de cruzar la puerta de la sala de archivos, entra en la izquierda.
• **LA MUJER INVISIBLE:** Antes de pasar por la puerta bloqueada con rayos, ve por la derecha, ve hasta otro pasillo y entra por la puerta izquierda.
• **BEN DESCONTROLADO:** Destroza con Ben la cama del dormitorio. Está debajo.

» BROOKLYN

• **LA CALLE YANCY:** En el callejón rompe la valla.
• **CAPTURA A BEN:** Tras colocar las vías del tren, vuelve atrás y verás una valla abierta. Está junto a un contenedor.
• **CONTROL DE DAÑOS:** Con Johnny en las llamas y antes de rescatar a los civiles, a la derecha.



» BAJO TIERRA

• **GRAND CENTRAL:** En los andenes donde tienes que rescatar a Alicia, baja a las vías.
• **GUARIDA DEL HOMBRE TOPO:** Al entrar por la puerta de la alcantarilla, ve a una entrada circular con rejas. Pulsa ● sobre la luz y pasa por las rejas.
• **ALMACÉN:** Mientras destruyes a los portadores de huevos, explota el bidón junto a su caseta.
• **CRIATURA DEL HOMBRE TOPO:** Mientras luchas, elimina al topoide que carga con una bolsa dorada.

» TIKAL

• **SELVA:** Al final del sendero oculto.
• **EXTERIOR DEL TEMPLO:** Al fondo de las primeras escaleras, elimina a los aztecas con cerbatanas.
• **INTERIOR DEL TEMPLO:** Tras derrotar a la araña gigante, ve al hueco de la derecha.
• **DIABLO:** Ve con Reed a la esquina derecha junto a la entrada y golpea a la araña que cuelga.

» MUSEO

• **ALICIA EN PELIGRO:** Cuando llegas arriba tras el primer ascensor, destroza la planta a la izquierda.
• **RESCATE DE CIVILES:** En la sala donde cobran vida las estatuas de Anubis, verás un gran trozo de techo caído en la derecha. Levántalo con Ben.
• **BRIGADA DE BOMBEROS:** Antes de entrar por la puerta que lleva al sótano, rompe la vitrina grande.
• **HORUS:** Nada más comenzar, rompe rápido con Johnny las dos vitrinas de cristal de la derecha.

» TIMES SQUARE

• **ATAQUE ROBÓTICO:** Tras saltar el primer muro del callejón, lo verás aparecer dentro de un camión.
• **LOCALIZA A LOS COMPAÑEROS:** En la gasolinera destroza el contenedor del fondo a la izquierda.
• **ROBOT GUERRERO:** Mientras luchas, desplázate abajo a la derecha de la pantalla y entra por el pasillo entre los coches en llamas y los tanques.

» LA BÓVEDA

• **¡RESCATA A BEN!:** Tras recluir a los dos últimos presos, en la entrada del túnel.
• **DESACTIVA LA SEGURIDAD:** Con Blastaar libre, y antes de luchar con él, entra en su celda.
• **PERSECUCIÓN EN LA CÁRCEL:** Tras apartar los escombros, ve a la izquierda: en una caja.
• **EL HOMBRE DRAGÓN:** Antes de cruzar con Sue y Johnny hacia el segundo ascensor, destroza la caja de la parte inferior izquierda.

» S.H.I.E.L.D.

• **INFECCIÓN DE NANOIDES:** Antes de luchar con los primeros, sube por las plataformas.
• **GUSANO DE PLASMA:** Ve a la derecha.

» ESPACIO

• **PLAGA:** En los retos del gran escarabajo.
• **LA BÚSQUEDA DE ESCUDOS:** Antes de abrir la última puerta bloqueada, entra por la puerta de tu izquierda y aniquila a los enemigos.
• **DESTRUCCIÓN DE LA ESTACIÓN:** Tras activar la rampa de la estancia número 3, sube.

» MUERTE

• **DEFIENDE EL EDIFICIO BAXTER:** En la sala grande salta con Ben por encima del mostrador de la derecha. Pulsa ● en la luz amarilla y ve al mostrador con ordenadores del lado opuesto.
• **ACTIVA LAS DEFENSAS:** Dentro de la sala de seguridad, corre hacia la esquina superior.
• **¡ATACA A MUERTE!** Antes de luchar, lleva a Johnny al extremo inferior derecho de la pantalla. Verás el Secreto 4F suspendido en el vacío.
• **LA MISIÓN DE BEN.** Transformado en "La Cosa", ve aa la pared agrietada y destrózala.
• **DR. MUERTE (1):** En la segunda azotea lleva supera con Ben los minijuegos de los postes.
• **DR. MUERTE (2):** Cuando Muerte regresa a la lucha tras la Supernova, aparece en la calle.

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

12+ | **Review** PlayManía nº 79 | **Guía** en PlayManía GT nº 38

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE ✗ · PISTOLA ✗ · MULTITAP ✗ · HEADSET ✗ · TARJETA ETHERNET ✗ · TECLADO ✗ · RATÓN ✗

» Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

Camioneros en apuros

Es muy dura la profesión de camionero, y más cuando tienes un tiempo tan ajustado para hacer tus entregas, la policía no te deja tomarte un respiro y los clientes te agobian. ¿Una ayudita? Aquí está.







Para poner en marcha estos utilísimos trucos sólo tienes que entrar en el menú de opciones del menú principal. Ahora busca el menú "Trial by trucking" y a continuación pulsa ●. Si lo has hecho bien aparecerá un nuevo menú donde podrás introducir trucos. Ahora lo único que tienes que hacer es teclear los siguientes passwords en función del truco que quieras activar en cada caso:

» TRUCOS

• **BIKERS:**
Introduce este código y se añadirán un montón de motoristas a la competición.

• **COPS:**
Si la cosa te parece fácil sólo tienes que teclear este otro password. Vas a conseguir que se añada muchísima más policía a juerga... Para que no te quejes.

• **CASH:**
Gracias a este sencillo códigos obtienes un poco de pasta extra, nada menos que 115.000$.

• **NODAMAGE:**
Este es de los buenos de verdad. Basta con que escribas el código y serás invencible.

• **BRIDGE:**
Para que no te quejes de que te ponen obstáculo. Con esta sencilla palabrita tendrás abiertos todos los puentes.

• **NOCOPS:**
Si la cosa se pone complicada y necesitas algo de ayuda, no te preocupes. Basta con este código para que la policía desaparezca del mapa... y de la carretera, claro.

• **MISSIONS:**
Vale, que te da pereza ir jugando misión a misión y quieres tenerlo todo abierto desde el principio. Pues nada, tecleas este código y tendrás desbloqueadas todas las misiones.

• **GALLERY:**
Y si eres un sibarita de las ilustraciones este es tu truco. Gracias a este password, Galería de imágenes.



Compañía **Virgin** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

12+ | **Review** PlayManía nº 79 | **Guía** en PlayManía nº --

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA ✗ · MULTITAP ✗ · HEADSET ✗ · TARJETA ETHERNET ✗ · TECLADO ✗ · RATÓN ✗

» Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi

Claves de las Bolas de Dragón

Además de repartir kamehamehas a diestro y siniestro, en Tenkaichi también puedes dedicarte a otros menesteres, como encontrar las 7 Bolas de Dragón y fusionar personajes... ¿Cómo? Pues así:







» ÍTEMS Z

A lo largo de los diferentes combates, serás obsequiado con distintos ítems Z que se agrupan en 3 categorías diferentes.

- **TIPO DESTREZA:** Se las puedes "endosar" a los personajes y así mejorar sus habilidades. Si son del mismo tipo pueden fusionarse y obtener habilidades más potenciadas.
- **TIPO APOYO:** Proporcionan capacidades extras en combate. Cada una es totalmente distinta de las demás, por lo que deberás experimentar con ella en primera persona.
- **TIPO FUSIÓN:** Mediante su combinación obtienes nuevos personajes. Ahora te damos la lista completa.



» PERSONAJES "POR FUSIÓN"

- **Baby Vegeta:** Tuffles + Ondas Artificiales.
- **Bardok:** Kakarrot + Odio a los Saiyan.
- **Bojack Transformado:** Rotura de Sello + Guerreros Galácticos.
- **Broly:** Broly + Super Saiyan.
- **Cooler F. Final:** Hermano mayor de Freezer + Supertransformación.
- **Freezer F. Final "100% de poder":** Freezer F. Final + Supertransformación.
- **Gran Saiyaman:** Conjunto de héroe transformista + Gohan.
- **Janemba:** Ogro psíquico + Maldad de la gente.
- **Monstruo Bu (Gotenks definitivo):** Absorción + Gotenks Super Saiyan 3.
- **Monstruo Bu (Gohan definitivo abs.):** Absorción + Gohan definitivo.
- **Monstruo Bu (Pura Maldad):** Bala de persona malvada + Monstruo Bu (bueno).
- **Vegeta Maligno:** Bibidi + Vegeta Super Saiyan 2.
- **Mecha Freezer:** Cirugía de reconstrucción + Freezer F. Final "100% de poder".
- **Célula Perfecto:** Goku Super Saiyan + Célula Forma Perfecta.
- **Gotenks Super Saiyan 3:** Super Saiyan + Gotenks Super Saiyan.
- **Super Saiyan Gogeta 4:** Fusión de Vegeta SS4 + Goku Fusión SS4.
- **Gogeta Super Gogeta:** Fusión de Goku + Fusión de Vegeta.
- **Super Trunks Super Saiyan:** Trunks S. Saiyan + Super Saiyan.
- **Super Vegetto:** Vegetto + Super Saiyan.
- **Gohan Definitivo:** Kaiyoshin anciano + Gohan Super Saiyan 2.
- **Vegeta Explorador:** Explorador + Vegeta.
- **Super Androide nº 17:** Androide nº 17 + Androide nº 17

» BOLAS DE DRAGÓN

Las 7 Bolas de Dragón están repartidas por los distintos escenarios, siempre dentro de algún edificio. Para cogerlas deberás "hacer polvo" los edificios (por ejemplo en la Atalaya de Kami). Si consigues una, puedes volver a entrar en ese combate y recogerla hasta 7 veces. Cuando estén todas en tu poder, el Dragón Shenron hará acto de presencia y hará realidad uno de los deseos que te indicamos abajo. Para formular otro, deberás conseguir de nuevo las 7 Bolas: **Contraseña, Goku niño, Tao Pai Pai, Maestro Roshi, Gran Mono, Gran Mono (Vegeta), Torneo Mundial.**

» EXTRAS

Los dos últimos ítems Z Fusión los conseguirás de una forma diferente.

Para empezar, debes haber desbloqueado todos los personajes ocultos. Luego entra en el modo Batalla Definitiva (en dificultad normal) y haz lo siguiente:

- **Poder Dragón:** Elimina a 10 contrincantes y abandona la partida.
- **Milagro:** Supera los primeros 20 combates y abandona.

Fusionando ambos ítems, conseguirás desbloquear a Maestro, el último de los personajes.

- **El modo Ilustración de personajes** quedará a tu disposición en cuanto superes la Saga Saiyan del modo Puertas de Batalla Z.

Compañía **Bandai** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

12+

Review PlayManía nº 82
Guía en PlayManía nº 84

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

» Pro Evolution Soccer 5

Movimientos para cada caso

Para sacarle el máximo rendimiento a tus estrellas necesitas conocer al dedillo los controles del juego. Pues nada, dicho y hecho: aquí tienes la lista de las virguerías que puedes hacer con el balón.







» BÁSICOS DE ATAQUE

CONTROL

- **Sprint: dirección + R1.**
- **Pisa el balón:** Suelta dirección y R1 y pulsa R1.
- **Adelanta el balón: L1 + R1.**
- **Deja pasar el balón: R1.**
- **Control con el pecho: R2 al recibir el balón por el aire.**
- **De cara a la portería: R2.**

PASES

- **Pase raso: ✖.** Si lo dejas pulsado pasarás al jugador más alejado.
- **Pase largo: ●.**
- **Pase profundo: ▲.**
  - **Pase profundo elevado: L1 + ▲.**
  - **Cuelgue al área: ●** (pase alto), **●** x2 (pase a media altura), **●** x3 (pase raso).
  - **Pase al primer toque: ✖,✖.**

TIROS

- **Disparo o rabona: ■.** Si apuras el tiro cerca de la línea de fondo y el balón se encuentra en el pie no dominante del delantero, puede hacer una rabona.
- **Disparo a distancia: ■ + R2.**
- **Bolea o remate de cabeza: ■** cuando el balón esté próximo al jugador por el aire. Mantén pulsado R2 para boleas.

REGATES Y FILIGRANAS

- **Dribling: stick derecho dos veces ⬇ ó ⬆.**
- **Bicicleta: L1 dos veces, dos veces ➡ con el stick derecho o R2 dos veces.**
- **Arranque rápido: R2+R1 + diagonal.**

» AVANZADOS DE ATAQUE

CONTROL

- **Manejo previo a la recepción: R1 + R2.** En muchas ocasiones será mejor que dejes rodar el balón antes de cogerlo.

PASES

- **Retroceso de balón: R2 + ⬅.** Esconde el balón mientras estás parado y un defensa te presiona.
- **Pared rasa: L1+✖, L1+✖.**
- **Pared alta: L1+✖, L1+●.**
- **Pase largo cruzado: L1 + ●.**
- **Pase manual: R3 + stick derecho.**
- **Pase manual largo elevado: L1 + R3 + stick derecho.**
- **Taconazo: ✖ + dirección espalda del jugador.**

TIROS

- **Vaselina: L1 + ■.**
- **Cuchara: stick derecho adelante x2.**
- **Amago de tiro: ■, ✖ (rápidamente).**

REGATES Y FILIGRANAS

- **Autopase: R1 + R2 + diagonal.**
- **Bicicleta más autopase: L1 (X2) y R1.**
- **Marsellesa: 360° stick derecho.**
- **Elástica: L1 x3, o R2 x3.**
- **Amagar regate: R2 pulsado + dos veces un lado.**
- **Sombrero: con la pelota botando y de cara al jugador pulsa ⬅.**

» DEFENSIVOS

ENTRADAS

- **Pressing: ✖.**
- **Entrada al suelo: ●.** El riesgo de ser expulsado es alto.
- **Doble pressing: ■.** Rodea al rival con dos defensas.
- **Aguante: R2** sin pulsar dirección. Mantiene la posición del defensa.

» OTROS MOVIMIENTOS

- **Cambio de jugador: L1.**
- **Cambio de estrategia: L2 + ●, ■ o ▲.**

» PORTERO

- **Salida: ▲.**
- **Dejar caer el balón: R1.**
- **Saque de puerta largo: ●.**
- **Saque de puerta corto: ✖.**

» MOVIMIENTOS A BALÓN PARADO

FALTAS

- **Salto de barrera: ■.**
- **Inmoviliza barrera: ✖.**
- **Salto de la barrera hacia el balón: ●.**
- **Los jugadores de la barrera corren hacia el balón: ● + ✖.**
- **Adelanta barrera: R1.**
- **Llama a un jugador para toque indirecto: L2.**
- **Toque para tiro en faltas indirectas: L1 + ✖.**
- **Tiro del segundo jugador: L1 + ■.**
- **Tiro directo: ■.**
- **Asistencia: ✖, ▲ ó ●.**

CÓRNERES Y SAQUES DE BANDA

- **Saque en corto: ✖.**
- **Cuelgue: ●.**
- **Al hueco: ▲.**

PENALTIS

- **Parar: dirección.**
- **Tirar: ■ + dirección.**

Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**

3+

Review PlayManía nº 82
Guía en PlayManía nº 84

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Resident Evil Outbreak File 2

Sobrevive al horror

Los zombis siguen habitando Raccon City ¡y te has quedado atrapado en la ciudad! Haz que los demás supervivientes te ayuden y consulta esta ficha para jugar con ventaja frente al horror.







LOS ÍTEMS OCULTOS

En los niveles encontrarás objetos especiales que, en principio, no tienen ninguna utilidad y no ocupan espacio en el inventario. Además son bastante complicados de encontrar ya que, a diferencia de los ítems normales, no brillarán. Según el personaje, la dificultad y el nivel podrás encontrar diferentes ítems especiales, por lo que te tocará rastrear cada rincón.

Aunque estos ítems no tengan ninguna utilidad, una vez superes el escenario te servirán para mejorar tu ranking y desbloquear varios extras del menú "colección". Hay 20 ítems especiales en cada escenario (propios) y otros 4 por personaje. El encontrar unos u otros dependerá del nivel de dificultad en el que juegues, siempre teniendo en cuenta que en una misma partida no se pueden encontrar más de 8.



LOS PUNTOS Y EL RANKING

Al final de cada escenario conseguirás un ranking y una serie de puntos que podrás canjear por extras en el menú "colección". Para obtener el mejor ranking posible:

- Intenta salvar tus progresos el menor número de veces posible.
- Completa todos los eventos que puedas.
- Evita hacer uso de ítems medicinales y ser herido.
- Supera el nivel en poco tiempo.
- Ayuda a tus compañeros para que sobrevivan.

EL RANKING

Según el ranking que obtengas al final de cada nivel desbloquearás una serie de extras que podrás disfrutar posteriormente en el menú "colección". Sin embargo, para ello debes gastar los puntos que obtengas al finalizar los niveles. Si no dispones de muchos puntos y quieres disfrutar de todos los extras cada vez que abras uno no salves tus progresos, resetea la consola y carga la partida de nuevo para usar tus puntos en un extra diferente.

IMÁGENES

A tu disposición tienes 145 imágenes diferentes de todo tipo de escenarios, monstruos y personajes de *Resident Evil Outbreak File 2*. Para conseguirlos, supera los escenarios con los distintos personajes.

TRAJES

Si quieres maquear a tus personajes con distintos trajes, usa tus créditos en este apartado. Para desbloquearlos deberás, además de superar los niveles con un buen ranking, obtener todos los ítems ocultos especiales de cada personaje.

VÍDEO

Si quieres volver a disfrutar de los vídeos que aparecen a lo largo de los niveles no seas tacaño y usas tus puntos en esta opción. Para desbloquearlos es necesario que previamente los hayas vistos en los niveles.

SONIDOS

Disfruta de las melodías de *RE File 2* en este apartado. Completa los distintos niveles y consigue los ítems especiales ocultos de cada personaje para desbloquearlos.

EXTRA

Aquí podrás desbloquear los niveles de dificultad y unos modos de juego especiales donde deberás superar los distintos escenarios en un tiempo determinado. Para conseguirlos supera los niveles en los distintos modos de dificultad.

PERSONAJES OCULTOS:

- **Ben:** Entrega a Ben (el periodista encarcelado en el nivel Desperate Times) todas las cintas.
- **Nathan y Samuel:** Supera el nivel Desperate Times en el modo difícil.
- **Rita:** Supera el nivel Desperate Times en el modo muy difícil.h

OUTBREAK 1

Si aún guardas la partida salvada de la anterior parte de la saga, podrás transferirla a este nuevo episodio, lograr en ella todos los extras que puedas (vestimentas, sonidos, etc) y luego pasarlo al archivo de *Outbreak 1* de nuevo. Todo lo desbloqueado podrá ser usado en el primer episodio también.

Compañía **Capcom** | Género **Survival Horror** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**

16+

Review PlayManía nº 80
Guía en PlayManía nº 82

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Playboy: The Mansion

La mansión del placer

Fotografiar bellas mujeres, conocer a la élite de la sociedad, vivir en la mansión más "glamurosa"... Ser el editor de Playboy puede ser un trabajo apasionante, y más si cuentas con ayuda...







Cumple los requisitos que te indicamos a continuación para desbloquear los distintos extras.

DESBLOQUEAR EXTRAS:

- **Billar:** termina la misión 1.
- **Mesa de Masaje:** publica la revista en la misión 2.
- **Trampolín:** consigue 2 novias en la misión 3.
- **Bunny Back:** acaba la misión 3.
- **Leg O Lamo:** al practicar sexo con una chica en la misión 3.
- **Grotto:** invita al agente a la fiesta en la misión 4.
- **Olivia:** termina la misión 4.
- **Clubhouse:** acaba la misión 5.
- **Mesa Regency:** termina la misión 6.
- **Playboy Mini:** consigue una relación muy romántica entre Markus Jacobski y una chica en la misión 6.
- **Llamaradas:** haz una fiesta Grotto en la misión 7.
- **Falda de cuadros:** mantén las fiestas especiales para tu equipo, amigos y novias en la misión 7.
- **Barely There Plus:** contrata a Carmen Electra en la misión 8.
- **Silla Regency:** acaba misión 8.
- **Cama de Metal:** acaba la mis. 9.
- **Sofá Regency:** termina la misión 10.
- **Alfombra Regency:** termina la misión 11.

DESBLOQUEAR IMÁGENES:

Con los puntos que consigues en cada misión podrás desbloquear imágenes de Playboy: portadas, posters centrales, etc. Por ejemplo, con 4 puntos cada una, puedes conseguir éstas, pero hay muchas más...

PORTADA ABRIL 1954
PORTADA MAYO 1964
PORTADA NOVIEMBRE 1965
PORTADA OCTUBRE 1966
PORTADA OCTUBRE 1968
PORTADA SEPTIEMBRE 1969
PORTADA NOVIEMBRE 1970
PORTADA OCTUBRE 1971
PORTADA MARZO 1974
PORTADA AGOSTO 1976
PORTADA FEBRERO 1977
PORTADA FEBRERO 1978





Compañía **Ubisoft** | Género **Estrategia** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

16+

Review PlayManía nº 75
Guía en PlayManía nº --

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Los Sims 2

Haz a tu Sim más feliz

Si quieres "vivir" una experiencia vital plena, tienes que lograr que tu yo virtual se sienta lo más feliz posible. Encontrar la felicidad no es fácil, a veces prosperar es difícil... A no ser que haya truco...







TRUCOS

Primero, introduce el truco para desbloquear al gnomo. Luego mete el resto de los trucos (pausando la partida y pulsando las combinaciones que te indicamos). Cada vez que quieras usar un truco, ve al gnomo (estará en el exterior de la casa) y saldrá un listado disponible.

- **Desbloquear al gnomo:** L1, R1, ↑, ✖, R2.
- **Rellenar los motivos:** ↑, ●, ↑, →, L2.
- **Todos los objetos:** L2, ●, ↓, ←, ↑.
- **Subir las habilidades:** ▲, ●, ■, R2, ←
- **Todas las recetas:** R2, ■, ↑, ↓, →, ✖.
- **Pista de audio:** R1, L1, R1, L1, ▲.
- **Foto del equipo:** →, ↓, →, ↓, →.
- **Todo "fashion":** ■, R2, ↓, →, ■.
- **9.999 simoleones:** R1, L1, R2, →, ←
- **Abrir todos los escenarios para visitar:** ●, L2, ←, ●, ↑, ●
- **Desbloquear todo:** ●, L2, ←, ●, ↑, ●.
- **Adelantar el reloj 6 horas:** ●, ■, L1, ↑, ↓.
- **Elegir nivel de dificultad:** ▲, ●, ■, R2, ←.

PROGRESO

Si quieres completar el juego al 100% tendrás que alcanzar varios objetivos:

- **Objetos de Moda encontrados:** son 76. Cada vez que conozcas a un sim nuevo procura llegar al 100% en tu relación con él.
- **Recetas aprendidas:** son 24. Las desbloquearás aprendiendo Cocina en la Estantería, leyendo en el baño (mientras tu sim está sentado...), leyendo en la cama o preparando platos en la cocina.
- **Objetos desbloqueados:** para poder comprarlos tendrás que ganar puntos de aspiraciones. Es decir, tendrás que cumplir deseos de todos los sims para sumar puntos.
- **Ascensos obtenidos:** hay 90. Tendrás que trabajar en los 10 empleos disponibles y conseguir llegar a la cumbre en todos.
- **Profesiones completadas:** hay 10 profesiones y debes acabar en el nivel 9 en todas.
- **Puntos de habilidad ganados:** se consiguen aprendiendo las habilidades: Cocina, Mecánica, Carisma, Físico, Lógica, Creatividad y Limpieza. Cada habilidad tiene 10 puntos que aprender y tendrás que utilizar los objetos necesarios para poder aprenderlas. Por ejemplo, podrás ganar puntos en limpieza estudiando con ayuda de la Estantería o limpiando. Podrás ganar puntos de creatividad pintando o tocando el piano...
- **Habilidades al máximo:** llenar las 7.
- **Sims ayudados:** son 15. Estos sims tienen deseos de oro que cumplir.
- **Lugares descubiertos:** son 12 y sólo los descubrirás cumpliendo deseos de Oro y Platino de tu sim y de los sims a los que tienes que ayudar.



Compañía **Electronic Arts** | Género **Simulador Social** | Textos: **Castellano** | Voces: **--** | Jugadores: **1-2**

12+

Review PlayManía nº 83
Guía en PlayManía GT nº 40

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO

SSX On Tour

Las mejores piruetas

Para lanzarse por pendientes nevadas a toda velocidad haciendo piruetas, hay que ser un temerario snowboarder... o bien tener unos cuantos trucos en la manga para ser el rey de las pistas nevadas.







Introduce cualquiera de los siguientes passwords seleccionando la opción "Cheats" en el menú de Extras para activar los trucos que te damos.

TRUCOS:

- **Niveles:** BACKSTAGEPASS
- **Toda la ropa:** FLYTHREADS
- **Pelea de bolas de nieve:** LETSPARTY
- **Películas:** THEBIGPICTURE
- **Dinero extra:** LOOTSNOOT
- **Turbo infinito:** ZOOMJUICE
- **Trucos monster:** JACKALOPESTYLE
- **Turbo estático:** POWERPLAY

DESBLOQUEAR PERSONAJES:

- **Conrad (el mini vikingo):** BIGPARTYTIME
- **Mitch Koobski (el unicornio):** MOREFUNTHANONE
- **Desbloquear a Nigel (Rocker):** THREEISACROWD
- **Desbloquear a Ski Patrol:** FOURSOME.
- **Desbloquear a todos los personajes:** ROADIEROUNDUP.

ATRIBUTOS:

- **STRIKING POWER: 300.000$.**
- **GATE LAUNCH: 500.000$.**
- **TOUGHNESS: 450.000$.**
- **WIPEOUT RECOVERY: 700.000$.**
- **BOOST DECAY: 1.000.000$.**
- **BOOST GAIN: 1.500.000$.**





Compañía **EA Big** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

3+

Review PlayManía nº 83
Guía en PlayManía nº --

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Grand Theft Auto San Andreas

Secretos de la mafia

Para activar todos estos trucos sólo tienes que introducir las siguientes combinaciones de botones mientras juegas, sin pausar la partida. ¡Que lo disfrutes!

MÁS VEHÍCULOS

- Ranger: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- Tanque: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- Limusina: R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- Bloodring Banger: ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
- Cochecito de golf: ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- Hotring Racer #1: R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- Hotring Racer #2: R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
- Ranchera: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- Jetpack: L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →.
- Romero: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
- Camión de la basura: ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- Quad: ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ■, R1, R2.
- Hydra: ▲, ▲, ■, ●, ✖, L1, L1, ↓, ↑.
- Monster Truck: →, ↑, R1, R1, R1, ↑, ▲, ▲, ✖, ●, L1, L1.
- Hovercraft Vortex: ▲, ▲, ■, ●, ✖, L1, L2, ↓, ↓.
- Avión: ●, ↑, L1, L2, ↓, R1, L1, L1, ←, ←, ✖, ▲.
- Paracaídas: ←, →, L1, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, →, L1.

CLIMATOLOGÍA

- Amanecer: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
- Anochecer: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.
- Atardecer: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.
- Lluvia: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
- Niebla: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
- Naranja: ←, ←, L2, R1, →, ■, ■, L1, L2, ✖.

CAPACIDADES FÍSICAS DE CJ

- Músculos: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ←.
- Engordar: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ↓.
- Delgadez: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, →.
- Saltar más: ↑, ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, ←, →, R2, R2.
- Disparar mientras conducimos: ↑, ↑, ■, L2, →, ✖, R1, ↓, R2, ●.
- Capacidad de buceo infinita: ↓, ←, L1, ↓, ↓, R2, ↓, L2, ↓.
- Saltos más grandes con una BMX: ▲, ■, ●, ●, ■, ●, ●, L1, L2, L2, R1, R2.
- Superpuñetazo: ↑, ←, ✖, ▲, R1, ●, ●, ●, L2.

LOS COCHES

- Coches más rápidos: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- Conducir coches en el agua: →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
- Invisibles: ▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1.
- Coche elástico: R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- Rosas: ●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- Coches negros: ●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
- Coches voladores: R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.

VELOCIDAD DE JUEGO

- Reloj más rápido: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- Juego más rápido: ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■.
- Juego más lento: ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.

UN POCO DE TODO

- 250000 dólares, armadura y salud a tope: R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- Suicidarse: →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
- Bajar el nivel de búsqueda: R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- Aumentar el nivel de búsqueda de CJ: R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.
- Más respeto: R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
- Todo el mundo te persigue: ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
- Destruir todos los vehículos: R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- Tráfico agresivo: R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- Todos los semáforos en verde: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- Conducción perfecta: ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
- Botes flotantes: R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
- Conjunto de armas 1: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- Conjunto de armas 2: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- Conjunto de armas 3: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
- Vehículo mortal: Cualquier coche que pilotes se volverá invencible y podrás destruir cualquier objeto con un toque. L1, L2, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, R1, R2, R2.
- Sólo hay miembros de bandas luchando: L2, ↑, R1, R1, ←, R1, R1, R2, →, ↓.

Compañía **Rockstar** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

18+

Review PlayManía nº 71
Guía en PlayManía nº 71 y 72

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Gran Turismo 4

Estrategias de piloto

¿Quieres ser el mejor piloto del mundo? Pues no podemos ayudarte a conducir mejor, pero sí podemos darte algunas claves para que te sea más fácil triunfar en GT4.

TRANSFERIR FICHEROS DE *GT3*:

Si tienes una partida salvada de *Gran Turismo 3*, puedes importar el dinero y las licencias obtenidas en el juego a *GT4*. Eso sí, puedes transferir calificaciones de licencias, pero no recibirás los ítems que se desbloquean al obtener esas mismas licencias en *GT4*. Y en cuanto al dinero, puedes transferir hasta 100.000 dólares, y sólo una vez.

LOS PORCENTAJES DE JUEGO:

A medida que avances ganando carreras tendrás tus pequeñas recompensas:

- **25%:** podrás participar en las carreras de resistencia y Audi Nuvolari Quattro '03.
- **50%:** obtendrás el Jaguar XJ-R9 Race Car.
- **100%:** Formula GT (Black Version).

PUNTOS A SPEC

Al comienzo de cada carrera se te informa de cuántos puntos A-Spec puedes conseguir si ganas. Pues bien, estos puntos son una buena referencia para saber la dificultad que te puede plantear la carrera. Aquí tienes los valores de referencia.

- **De 1 a 20:** Carrera muy sencilla.
- **De 20 a 70:** Carrera interesante, aunque ganarás si no eres muy malo.
- **De 70 a 120:** Carrera muy disputada donde es importante que pilotes perfectamente para ganar.
- **De 120 a 250:** Será muy difícil ganar, casi imposible. Mejora tu coche.

DESBLOQUEO DE CIRCUITOS PARA EL MODO ARCADE:

Para correr en todos los circuitos del modo GT en el modo Arcade, antes tienes que desbloquearlos. Tendrás todos disponibles cuando cumplas el día 351 del modo GT, pero a continuación te ofrecemos una lista de los días en los que se desbloqueará cada pista en concreto:

- **Día 15:** Deep Forest Raceway.
- **Día 29:** Opera Paris.
- **Día 43:** Fuji Speedway ´80.
- **Día 57:** Special Stage Route 5.
- **Día 71:** Suzuka
- **Día 85:** Twin Ring Motegi circuito corto Este.
- **Día 99:** Grand Valley Speedway.
- **Día 113:** Hong Kong.
- **Día 127:** Suzuka oeste.
- **Día 141:** Fuji Speedway 2005 GT.
- **Día 155:** Ice Arena.
- **Día 169:** Apricot Hill Raceway.
- **Día 183:** Cote d Azur.
- **Día 197:** Tahiti Maze.
- **Día 211:** Twin Ring Motegi carretera.
- **Día 225:** George V Paris.
- **Día 239:** Cathedral Rocks Trail I.
- **Día 253:** Costa di Amalfitara.
- **Día 267:** Circuito de Sarthe I.
- **Día 281:** Autumn Ring.
- **Día 309:** Infineon Raceway.
- **Día 309:** Chamonix.
- **Día 323:** Fuji Speedway 2005.
- **Día 337:** Tsukuba húmedo.
- **Día 351:** Circuito de Sarthe II.

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-6**

3+

Review PlayManía nº 74
Guía en PlayManía nº75 y 76

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

007: Desde Rusia con amor

Extras con licencia especial

Cuando completes esta divertida aventura, no te creas que se te ha acabado la diversión. Te queda el modo Multijugador y, lo que es mejor, desbloquear todos los extras que oculta.







Existen tres tipos de extras, los cuales puedes ir desbloqueando a medida que vas obteniendo puntos de habilidad. Ahora te indicamos cuáles son y cuántos puntos necesitas:

VILLANOS

Puedes desbloquear toda una corte de villanos para poder jugar con ellos en el modo Multijugador. Estas son las puntuaciones que necesitarás para hacerte con ellos:

- **Red Grant:** Desbloqueado.
- **Morezny:** Desbloqueado.
- **Kronsteen:** Desbloqueado.
- **Krilencu:** Desbloqueado.
- **Soldado ruso:** Desbloqueado.
- **Matón soviético:** Desbloqueado.
- **Pistolero:** Desbloqueado.
- **Soldado bazoka:** Desbloqueado.
- **Leyla Karistiran:** Desbloqueado.
- **Portia Lovejoy:** 10000 puntos.
- **Zora Casanovic:** 10000 puntos.
- **Soldado de élite:** 10000 puntos.
- **Bazoka ruso:** 10000 puntos.
- **Piloto soviético:** 10000 puntos.
- **Escalador ruso:** 10000 puntos.
- **Operador ruso:** 10000 puntos.
- **Soldado de élite 2:** 25000.
- **Matón:** 25000 puntos.
- **Capitán rival:** 25000 ptos.
- **Piloto enemigo:** 25000 ptos.
- **Escalador:** 25000 puntos.
- **Antidisturbios:** 25000 ptos.
- **Científico:** 25000 puntos.
- **Esbirro:** 25000 puntos.
- **Eva Adara:** 40000 puntos.
- **Goldfinger:** 40000 puntos.
- **Doctor No:** 40000 puntos.

AUDIOVISUAL

En esta opción podrás disfrutar de trailers de las misiones "Londres" y "Fábrica", en dos espectaculares montajes. También te vendrá bien para aprender cómo deshacerse de los enemigos... Cada uno de ellos cuesta 25000 puntos.

ARTE

Unos atractivos dibujos y bocetos de todas las operaciones. Incluyen mapas tridimensionales que puedes emplear para orientarte por las diversas misiones.

- **Londres:** 10000 puntos.
- **Laberinto:** 15000 puntos.
- **Estambul:** 15000 puntos.
- **Estación T:** 20000 puntos.
- **Bajo Tierra:** 20000 puntos.
- **Campamento gitano:** 25000 puntos.
- **Callejón:** 25000 puntos.
- **Consulado:** 30000 puntos.
- **Tren:** 30000 puntos.
- **Fábrica:** 30000 puntos.
- **Frontera:** 30000 puntos.
- **Base Octopus:** 35000 puntos.





Compañía **Ea Game** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

16+ | **Review** PlayManía nº 83 | **Guía** en PlayManía nº 84

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Resident Evil 4

El terror oculta sus secretos

Has sobrevivido a los zombis, a los aldeanos con motosierra, a fieras irreales... Has sobrevivido al terror más visceral. ¿Tienes ganas de más? Pues apréndete bien cómo disfrutar de miedo extra.









EXTRAS

Cuando termines la aventura principal no se habrá terminado el juego. No sólo podrás volver a jugarlo con todas las armas que llevabas en el inventario, sino que podrás elegir nueva partida con nuevo nivel de dificultad.

Y si continúas con la aventura con todas tus armas, el buhonero te ofrecerá dos nuevas nada más empezar: la 9mm Matilda y el Lanzacohetes con Munición Infinita.

En cuanto a los modos de juego, al terminar podrás acceder al nivel profesional, para que intentes pasarte el juego con menos ayuda... Y podrás optar por tres aventuras distintas si accedes a los Extras en el menú principal: Separate Ways, Assignment Ada y The Mercenaries.

MINIJUEGOS

• CAMINOS SEPARADOS:
Esta "mini-aventura" de Ada está disponible al concluir la aventura por primera vez (como el resto de modos). Los puzzles son muy parecidos a los vistos en la aventura de Leon, y tampoco encierran dificultad. Sólo verás escenarios nuevos a partir del cuarto capítulo. Al completar este modo, Ashley y Leon tendrán nuevos trajes...

• ASSIGNMENT ADA:
Otra misión con Ada. El lugar te resultará familiar, ya que sigue al milímetro parte de la aventura de Leon. El objetivo es conseguir 5 muestras y no encierra gran dificultad...

• THE MERCENARIES:
En este Minijuego dispondrás de cinco personajes, cuatro de ellos bloqueados al principio y hay 4 mapas. Cada personaje tiene un set de armas predeterminado, es decir, no las podrás seleccionar a tu antojo. El objetivo es sobrevivir durante dos minutos, eliminando al mayor número de Ganados posible. Además, si los eliminas realizando un combo, sin que haya un gran parón entre Ganado y Ganado, más puntos acumularás. Si consigues 30.000 puntos en un mapa, o lo que es lo mismo, 4 estrellas, desbloquearás un personaje oculto.

Consigue un ránking de 4 estrellas con cualquier personaje en cada mapa y desbloquearás los 4 personajes ocultos. Y si consigues un nivel de 5 estrellas, desbloquearás un arma pesada para Leon.

Compañía **Capcom** | Género **Aventura de terror** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

18+ | **Review** PlayManía nº 82 | **Guía** en PlayManía nº 83

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

King Kong

El poder del rey de los monos

¿Tarzán, el rey de los monos? No por mucho tiempo. King Kong ha llegado a la ciudad desde la Isla Calavera y está dispuesto a quedarse. Y si además cuenta con estos trucos, no va a haber quién le "tosa".

TRUCOS VARIADOS

En el menú principal, manten **L1 + R1** y pulsa la siguiente combinación:
↓, ●, ↑, ■, ↓, ↓, ↑, ↑.
Después suelta L1 y R1. Verás que se han activado las opciones "Extras" y "Trucos" al final del mismo menú.

Ve a "Trucos" e introduce estos códigos para activar los trucos:

- **Todos los niveles abiertos:** KKst0ry.
- **999 Balas:** KK 999 mun.
- **Completar bonus:** KKmuseum.
- **Modo Dios:** 8wonder.
- **Ametralladora:** KKcapone.
- **Revolver:** KKtigun.
- **Escopeta:** KKsh0tgun.
- **Rifle de francotirador:** KKsn1per.
- **Lanzas infinitas:** lance 1nf.
- **Un golpe mata:** GrosBras.
- **Final alternativo:** Acumula 250000 puntos rejugando varios niveles y selecciona después el final alternativo en el menú de extras.
- **Desbloquear la galería de imágenes:** Termínate el juego.

CONSEJOS:

1. AHORRA MUNICIÓN.
Cuando encuentres un arma significa que te poco después te va a hacer falta y, como solo puedes llevar un arma de fuego a la vez, cuando encuentres una nueva cámbiala sin dudarlo un instante y vigila la munición. Si puedes, usa las lanzas o los palos en primer lugar antes que gastar balas a lo tonto.

2. BUSCA SIEMPRE UN LUGAR SEGURO.
Ante cualquier ataque, date cuenta que un mordisco o garrazo de los dinosaurios de la isla es casi mortal, así que lo mejor es buscar un lugar donde refugiarse o desde donde no puedan hacerte mucho daño. Cuevas, ríos, riscos... Si en principio no lo ves claro, corre.

3. AYUDA A TUS AMIGOS.
Siempre que vayas con más gente ten por seguro que, aunque ellos te ayudarán, tú también tendrás que ayudarles. Si te alejas mucho de ellos ante un ataque, acabarán siendo el primer plato de los dinosaurios.

4. UTILIZA EL ENTORNO.
Prender fuego a los arbustos, usar gusanos o avispas como cebos... en casi todos los escenarios hay opciones para distraer o eliminar fácilmente a algunos enemigos, aunque no a todos, claro...

5. EL PODER DE KONG.
Cuando juegues siendo Kong, recuerda que su fuerza es descomunal y puede agarrar y lanzar enemigos los unos contra los otros. Además, cuando su medidor de poder se llene, podrá entrar en el modo Furia y acabar rápidamente con sus rivales.

Compañía **Ubisoft** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**
12
Review PlayManía nº 83
Guía en PlayManía nº --
DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Las Crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario

Conviértete en un héroe

El mundo mágico de Narnia ha caído bajo una maldición y solo los cuatro hermanos Pevensie pueden acabar con la malvada Reina Blanca. Estos trucos no son mágicos, pero casi, casi...

TRUCOS

En la pantalla en la que pone "Pulsa Start", manteniendo L1 y R1 pulsados a la vez, introduce el siguiente código:
↓, ↓, →, ↑.

Verás que las letras se ponen de color verde. Ahora comienza el juego y durante cualquier momento podrás introducir las siguientes combinaciones. Si los has metido bien, verás una frase en pantalla indicándolo. Para quitarlos, vuelve a meterlos de nuevo.

- **Invencibilidad:**
Mantén L1 y pulsa: ↓, ↑, ↓, →, →.
- **10.000 monedas extra:**
Mantén L1 y pulsa: ↓, ←, →, ↓, ↓.
- **Abrir todos los niveles:**
Mantén L1 y pulsa:
↑, ↑, →, →, ↑, →, ↓.
- **Finalizar el nivel actual:**
Mantén L1 y pulsa:
↓, ←, ↓, ←, ↓, →, ↓, →, ↑.
- **Restaurar la vida de los 4 hermanos:**
Mantén L1 y pulsa: ↓, ←, ←, →.

- Los niveles extra consisten en batirte en un montón de escaramuzas, donde solo hay que luchar, no hay ni bonificaciones ni estatuas que recuperar ¡pero son igual de divertidos!
- Lucy, la más pequeña, tiene la habilidad especial de sanar al resto del grupo. Si estás jugando con alguno de ellos y tu vida corre peligro, cambia rápidamente a Lucy y usa su poder para curar. Después, vuelve a cambiar si quieres al personaje que estabas usando y continúa.

RECUERDA QUE...

- Recoger los escudos y golpear las estatuas congeladas que hay en cada nivel sirve para incrementar el porcentaje de juego completado.
- El porcentaje completado importa bastante, ya que en función de él desbloquearás más o menos extras, como películas, niveles...

Compañía **Buena Vista Games** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**
12
Review PlayManía nº 84
Guía en PlayGT nº 40
DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Need for Speed: Most Wanted

Aprende a correr a todo gas

Trepidante velocidad, tuning, persecuciones policiales... si quieres ser el número 1 en el mundillo de las carreras ilegales has venido al lugar indicado. Prepara tu coche y tunéalo con estos consejos.







TRUCOS

Introduce estos códigos en la pantalla de inicio (donde indica "pulsar START"):

- **Nuevo marcador en las tiendas:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓:
- **Desafío Burger King abierto:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.
- **Desbloquear el Castrol SYNTEC Ford GT:** ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓

LOS DESAFÍOS

CIRCUITO

Tendrás que dar vueltas a un circuito contra 3 adversarios. Ganará quien cruce la meta en la última vuelta en primer lugar.

Consejos:

- Haz una buena salida e intenta separarte de tus rivales al comienzo para conducir sin estorbos.
- Reserva el nitro para los últimos metros.
- Atento al tráfico y al mapa para conocer el recorrido y los posibles atajos.
- Memoriza el trazado del circuito.

SPRINT

Te enfrentarás a 3 adversarios, pero el trazado es abierto.

Consejos:

- Observa los consejos de la prueba "Circuito", ya que todos son aplicables, salvo el último.
- Para saber cuánto queda para la meta, vigila el porcentaje que aparecerá en pantalla.
- Intenta deshacerte de la policía sin chocarte con nada para no perder velocidad.

ACELERACIÓN

Usa R2 para cambiar de marcha, ✖ para acelerar y un golpe de stick para cambiar de carril. Debes cambiar en el momento justo para llegar el primero a meta en un tramo muy corto.

Consejos:

- Fíjate en el visor redondo. Cambia cuando esté de color verde.
- Cuidado en los saltos: el coche se revolucionará pero no debes cambiar de marcha.
- Reserva el nitro para el final.
- Mira hacia atrás para tapar el hueco a tus adversarios e impedir que te adelanten.
- Usa un coche que acelere bastante.

ELIMINACIÓN

El piloto situado en última posición al finalizar cada vuelta es eliminado.

Consejos:

- Reserva un nitro completo para los metros finales de cada vuelta.
- Golpea a tu adversario las veces que haga falta para adelantarle si estás a punto de llegar a la meta y vas el último.

RADAR

Carrera contra 3 adversarios y en tramo abierto, ganará quien sume las mayores velocidades en cada paso por los radares.

Consejos:

- Cuando oigas en tu sensor que te acercas a un radar usa el nitro para acelerar.
- Cuando llega el primero a meta se irá reduciendo la velocidad total acumulada de los demás participantes.
- Mira el mapa para saber la trazada correcta en las zonas próximas a los radares.

CABINA DE PEAJE

Dispones de un tiempo limitado para llegar a un punto de la autopista de la ciudad. Si te sobran segundos se acumularán.

Consejos:

- Usa el coche más veloz.
- Cuidado al pasar por los peajes, ya que puedes perder varios segundos si te chocas con las cabinas.

Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

3+

Review PlayManía nº 83
Guía en PlayManía nº 86

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Call of Duty: Big Red One

Cómo sobrevivir a la guerra

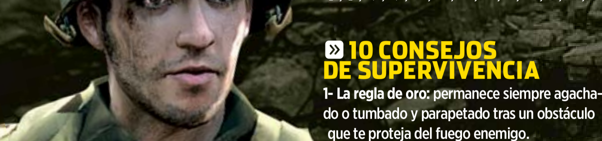
La compañía Big Red One es un grupo de soldados de élite americanos que han de cumplir distintas misiones combatiendo a los nazis durante la 2ª Guerra Mundial, y te quieren en sus filas.



















TODOS LOS NIVELES ABIERTOS

En el menú de selección de capítulos, mantén presionados a la vez los botones L1+R1 y, sin soltarlos, pulsa esta combinación de direcciones y botones:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, →, ■, →, ■.

10 CONSEJOS DE SUPERVIVENCIA

1- La regla de oro: permanece siempre agachado o tumbado y parapetado tras un obstáculo que te proteja del fuego enemigo.

2- Recarga en cualquier descanso o parapetado tras un obstáculo, así evitarás que te sorprendan sin munición.

3- Usa el fusil para disparar a media-larga distancia y una metralleta para disparar a poca distancia. Cuando dispares con la metralleta hazlo a ráfagas para ser más preciso.

4- Usa las granadas cuando veas a varios nazis agrupados para deshacerte de todos de una vez. Las granadas alemanas son mucho más efectivas.

5- Cuando te quedes sin munición de las armas con las que inicias los niveles coge un arma nazi y recoge los cargadores de los cadáveres.

6- Vigila tu salud y recuerda donde hay botiquines a lo largo de los niveles.

7- Para apuntar mejor a enemigos que están a larga distancia pulsa R1 para usar la mirilla. Aprovecha la precisión del fusil para no arriesgarte en distancias cortas con los nazis.

8- Si un nazi te sorprende y te encuentras con él cara a cara usa R2 para golpearle con la culata y dejarle K.O. de un solo golpe.

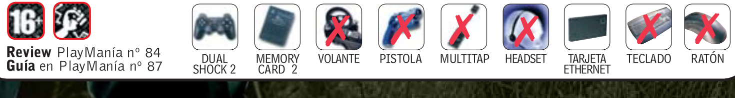
9- Si te pierdes, busca la estrella del radar.

10- Aunque las ametralladoras de los jeep y de las barricadas dispongan de munición ilimitada se recalentarán y no podrás disparar durante un par de segundos si disparas continuamente.

DESBLOQUEAR TRUCOS:

Para desbloquear estos trucos y modos fácilmente, no es necesario jugar el juego completo en todas las dificultades, sino sólo completar el último nivel en cada dificultad.

- Si terminas el juego en la dificultad Fácil, desbloquearás: "Big Head", "Ricochet", "Head Shot" y "Ricochet All".
- Si terminas el juego en la dificultad Normal, desbloquearás: "Shrink Shot y "Dead Eye".
- Si terminas el juego en la dificultad Difícil, desbloquearás: "Big N Small".



» Star Wars Battlefront II

Hazte con toda la galaxia

Ya sea en el bando rebelde o en el del Imperio, aquí te vamos a dar unos cuantos trucos y consejos para que tus rivales muerdan el polvo estelar y te conviertas en dueño y señor de la galaxia.

Pausa el juego mientras estás jugando e introduce los siguientes códigos, pulsando las combinaciones de direcciones indicadas y mientras mantienes apretados los R2 y L2:

» TRUCOS VARIOS

- **Armadura infinita:** ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →.
- **Invencibilidad:** ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, →, ↑, ↑, ↑, ←, →.
- **Sonidos alternativos:** ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, →.
- **Onomatopeyas de cómic al atacar a un Rebelde o a un Wampa:** ↑, ↓, ←, ↓, ←, →.
- **Sin HUD:** ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, →.
- **Munición infinita:** ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →.

» LOCALIZACIÓN DE PERSONAJES:

- **Luke Skywalker:** Templo Jedi, Mygeeto, Palacio de Jabba, interior de la Estrella de la Muerte.
- **Leia:** Tantive IV, Theed.
- **Han:** Utapau, Polis Massa.
- **Chewie:** Kashyyk, Felucia, Yavin.
- **Darth Vader:** Tantive IV, Templo, Dagobah, Theed.
- **Emperador:** Polis Massa, Theed, interior de la Estrella de la Muerte.
- **Boba Fett:** Kashyyk, Utapau, Mygeeto, Felucia, Yavin, Palacio de Jabba.
- **Yoda:** Kashyyk, Tantive IV, Polis Massa, Dagobah.
- **Obi-Wan:** Utapau, Mustafar, Theed.
- **Mace Windu:** Templo Jedi, Yavin, interior de la Estrella de la Muerte.
- **Ki-Adi-Mundi:** Mygeeto.
- **Aayla:** Felucia, Palacio de Jabba.
- **Anakin:** Mustafar.
- **General Grievous:** Tantive IV, Utapau, Polis Massa, Dagobah, Mygeeto.
- **Darth Maul:** Templo jedi, Mustafar, Palacio de Jabba.
- **Conde Dooku:** Geonosis.
- **Jango Fett:** Kashyyk, Felucia, Yavin.

También puedes desbloquear a estos personajes completando las tareas secundarias en el nivel en el que te los encuentres dentro del modo Campaña.

» TRAMPAS

• VOLAR SIEMPRE CON EL PERSONAJE:
Ve a la ciudad de las nubes y entra en una nave de cualquier facción, por ejemplo, del ejército clon. Salta fuera de ella mientras está en el aire y, si pulsas a la vez ■, ↓, ↑ y ●, podrás volar.

• TODAS LAS ARMAS CON UN PUNTO DE MIRA DE FRANCOTIRADOR:
Durante el juego o en el menú principal, ve a Opciones y a Sistema de Juego. Cambia la vista de tercera a primera persona y descubrirás que ahora, al volver al juego, todas las armas contarán con un punto de mira.

• LAS BATALLAS DE LOS HÉROES:
Ve al modo de Acción Instantánea y elige Mos Eisley como nivel y Asalto como tipo de juego. Cuando empieces, podrás elegir entre jugar con los héroes o los villanos y participar como uno de los personajes de la clase "héroe" sin límite de tiempo.

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**
12+
Review PlayManía nº 84
Guía en PlayManía nº --
DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

» Need for Speed Underground 2

El tuning tiene truco

Al aterrizar en el aeropuerto te sentirás un poco perdido... Sigue al dedillo estos pasos y en poco tiempo dominarás todas las carreras y tu reputación estará por las nubes.

» PRIMEROS PASOS

PASO 1: Ve al concesionario a por el Opel Corsa.
PASO 2: Date un garbeo por la ciudad para ir familiarizándote con las calles y obtener las exclamaciones y los fajos de billetes.
PASO 3: Antes de disputar tu primera carrera, descubre las tiendas que mejorarán tu coche. A medida que ganes carreras se irán abriendo calles y competiciones a lo largo de 5 fases:
Fase 1: Gana 5 carreras de la ciudad.
Fase 2: Gana 10 carreras de la ciudad, 3 de tu patrocinador, 3 URL y sal en 1 DVD.
Fase 3: Gana 20 carreras de la ciudad, 3 de tu patrocinador, 5 URL y sal en 2 DVD.
Fase 4: Gana 30 carreras de la ciudad, otras 3 de tu patrocinador, 7 URL y sal en 3 DVD.
Fase 5: Gana 35 carreras de la ciudad, 3 de tu patrocinador, 9 URL y sal en 4 DVD.

» CONCESIONARIO

Aquí podrás adquirir nuevos coches cada vez que ganes una carrera de la U.R.L. Aunque no cuesten dinero deberás sustituir tus coches antiguos si no dispones de sitio en tu garaje. Para ampliarlo, antes de firmar con los patrocinadores observa quién te ofrece un hueco más en el garaje. Los que puedes conseguir son:
COMIENZO: Mazda Miata MX5, Ford Focus ZX3, Honda Civic Cope SI, Nissan 240 SX, Peugeot 106, Peugeot 206, Toyota Corolla GTS (AE86), Opel Corsa.
FASE 2: Cadillac Escalade, Hummer H2, Hyundai Tiburón GT, Lexus IS 300, Lincoln Navigator, Toyota Celica GT-S, Nissan Sentra SER Spec-V.
FASE 3: Mitsubishi Eclipse GSX, Toyota Supra, Volkswagen Golf GTI 1.8T, Audi A3, Acura RSX Type S, Audi TT Quattro
FASE 4: Ford Mustang GT, Infiniti G35, Mazda RX-7, Mazda RX-8, Mitsubishi 300GT, Nissan 350Z, Pontiac GTO, Mitsubishi Evo VIII
FASE 5: Skyline R34 GTR, Impreza WRX ST.

» CONFIGURA TU COCHE

SUSPENSIÓN:
- **Alta:** carretera con muchos baches.
- **Baja:** superficie normal.
- **Blanda:** circuitos sinuosos.
- **Dura:** circuitos con pocas curvas.

AMORTIGUACIÓN:
- **Blanda:** Superficies muy accidentadas.
- **Dura:** Superficie normal.
- **Del. duros y atrás blandos:** Muchas curvas.
- **Atrás duros y del. blandos:** Pocas curvas.

BARRA DE OSCILACIÓN:
- **Blanda:** Todas las carreras menos calle X.
- **Dura:** Carreras tipo calle X.

INCLINACIÓN DE RUEDAS:
- **Menos:** Circuitos con pocas curvas.
- **Más:** Carreras tipo calle X.

RELACIÓN DE MARCHAS:
- **Velocidad máxima:** Por autopistas.
- **Aceleración:** Circuitos sinuosos.

CARGA AERODINÁMICA:
- **Débil:** Trazado con baches o pocas curvas.
- **Fuerte:** Circuitos sinuosos y llanos.

DESVIACIÓN DE FRENO:
- **Delantero:** Circuitos sinuosos.
- **Trasero:** Trazados con pocas curvas.

RELACIÓN DE ÓXIDO NITROSO:
- **Duración:** Uso en zonas largos.
- **Potencia:** Uso en zonas cortos.

RELACIÓN ECU:
- **Primeras marchas:** Circuitos sinuosos.
- **Últimas marchas:** Autopista.

» TRUCOS

Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla de título:
- **1000 dólares y RX-8 y Skyline para Carrera Rápida:** ←, ←, →, ■, ■, →, L1, R1.
- **200 dólares:** ↑, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, ↓.
- **Pistas:** ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■
- **Vinilo Burger King:** ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ←
- **Bonus:** L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, →, ←
- **Hummer H2:** ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ←
- **Vinilo Best Buy:** ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ←
- **Mejoras visual 1:** R1, R1, ↑, ↓, L1, L1, ↑, ↓
- **Mejoras visual 2:** L1, R1, ↑, ↓, L1, ↑, ↑, ↓

Compañía **EA GAMES** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**
3+
Review PlayManía nº 71
Guía en PlayManía nº 73
DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

FIFA 06

¿Eres galáctico? Demuéstralo

¿Te apetece emular a tus estrellas favoritas del fútbol e intentar ganar la Champions o la Liga? Pues el nuevo FIFA te permite esto y mucho más, así que átate las botas y apréndete bien los movimientos.

EN ATAQUE

- **Pase alto:** ● en "Control Nuevo" y ■ en "Control Clásico".
- **Pase al hueco:** ▲.
- **Disparo:** ■ en "Control Nuevo" y ● en "Control Clásico".
- **Colgar el balón desde la banda:**

1. Botón de pase largo (un toque): haremos un pase bombeado al área, que irá más o menos lejos dependiendo del tiempo que dejemos el botón apretado.

2. Botón de pase largo (dos toques). El balón irá a ras del suelo y con más velocidad, por lo que su utilización es ideal para los contraataques o cuando veamos claramente a un jugador desmarcado en el primer palo.

3. Botón de pase largo + L1 (un toque). Pase a media altura y con algo más de velocidad que el pase largo normal.

4. Botón de pase largo (dos toques) + L1. Igual que el anterior, pero el balón va más rápido y a menos altura.

- **Dejar pasar el balón: L2.**
- **Desmarca a un jugador: L1.**
- **Pared: L1** (mantén pulsado) + ✖ + ✖.
- **Pared elevada: L1** (pulsado) + ✖ + pase largo.
- **Pase al hueco elevado: L1** + ▲.
- **Pase bombeado: L1** + pase largo
- **Autopase: R1** + golpe de stick derecho hacia adelante, en diagonal, arriba o abajo.
- **Pisar el balón encarando al rival: R2.**
- **Giro rápido del jugador sobre el balón:** muévete de espaldas a la portería rival + **R2.**
- **Cubrir el balón protegiéndolo del rival:** mantener apretado **R1** (sin tocar ningún otro botón de dirección)
- **Retroceder pisando el balón:** stick derecho ←.
- **Dribblings al trote:** según vas andando (no corriendo), haz un movimiento rápido con el mando de control diagonal + →. Es decir, si vas hacia la derecha, debes pulsar derecha-diagonal arriba derecha–derecha. Debes hacerlo muy rápido.

18. Marsellesa: → + giro 90º de stick derecho (según el giro y la dirección de la portería el jugador ejecutará hacia un lado u otro).

- **Bicicleta:** stick derecho adelante.
- **Bicicleta con salida hacia un lado:** stick derecho adelante-abajo (para salir hacia abajo) o stick derecho adelante-hacia arriba (para salir hacia arriba).
- **Bicicleta parado: L2** pulsado (el jugador tiene que estar parado).
- **Amago de regate o pase:** ✖ + **L2** o stick derecho diagonal con jugador parado.
- **Amago de tiro:** Disparo + **L2.**
- **Vaselina: L1** + Disparo.

EN DEFENSA

- **Presing doble:** ■ + ✖ en "Control Nuevo" y L1 + ● en "Control Clásico".
- **Entrada al suelo:** ● en "Control Nuevo" y ■ en "Control Clásico".
- **Mantener marcaje: R2** + control de dirección
- **Cambiar de jugador: L1** en "Control Nuevo" y ✖ en "Control Clásico".

A BALÓN PARADO

FALTAS DIRECTAS.

Aunque depende mucho de la calidad del lanzador (es importante que tenga una buena puntuación en los atributos "Potencia", "Precisión" y "Tiro Lejano"), hay una serie de variables a tener en cuenta.

Hay 5 factores que afectan a la hora de lanzar una falta, que son: dirección, altura, efecto, velocidad y tipo de disparo.

PENALTIS A FAVOR

- **Tiro normal: Dirección + Disparo** (según el tiempo que mantengas apretado el disparo aumenta la velocidad del tiro).
- **Tiro estilo Panenka: L1 + disparo** (según el tiempo que aprietes el disparo aumenta la altura).
- **Empotrar: Disparo presionado casi hasta el final + dirección** (ten cuidado, ya que si dejas el botón apretado hasta el final de la barra de energía, el tiro irá fuera).

PENALTIS EN CONTRA

- **Moverte antes del disparo / Parar: Dirección + Disparo.**

CÓRNERS

- **Saque normal: Pase largo.**
- **Cuelgue potente: L1 + pase largo.**

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**

Review PlayManía nº 81
Guía en PlayManía nº 81

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Burnout Revenge

Llegó la hora de la venganza

La venganza es un plato que se sirve frío... ¡pero muy rápido! ¿Necesitas unos consejillos sobre cómo lograr que nadie te "tosa" en la carretera? Pues aquí tienes unos cuantos...

COCHES SECRETOS

- **ETNIES RACER:** Completa todas las pruebas de Motor City.
- **CUSTOM CLASSIC:** Completa todas las pruebas de Sunshine Keys.
- **HOT ROD:** Completa todas las pruebas de Lone Peak.
- **LOW RIDER:** Completa todas las pruebas de Angel Valley.
- **EURO CLASSIC LM:** Completa todas las pruebas de Eternal City.
- **CRITERION GT RACER:** Completa las pruebas de White Mountain.
- **NIXON ESPECIAL:** Completa todas las pruebas de Eastern Bay.
- **EA GT RACER:** Completa todas las pruebas de Central Route.
- **DOMINADOR ASSASIN:** Si tienes una partida de *Burnout 3* en la tarjeta de memoria, estará disponible al crear un perfil en ella de *Burnout Revenge.*
- **LOGITECH WR:** Supera el GP del Rango 10.
- **BLACK ELITE RACER:** Alcanza el Rango 11.
- **REVENGE RACER:** Completa el juego al 100%.

CONSEJOS

1. COHERENCIA EN EL JUEGO; LA VIOLENCIA, DESPUÉS.

Ten en cuenta el tipo de prueba en el que compites. Si es una Carrera, lo importante es llegar primero, no el número de Takedowns que hagas. Si te entretienes perderás posiciones que no recuperarás. En cada tipo de prueba la forma de actuar es distinta.

2. EL TURBO ES EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE.

A menudo el exceso de velocidad hará que tu coche vaya apurando por el exterior de las curvas y pasando los cambios de rasante por el lado más "seguro". Parece mentira, pero en muchas ocasiones se va más seguro cuanto más se acelera.

3. LOS ESPÁRRAGOS, CARRETILLA; PARA EL TURBO, CARRERILLA.

Prueba a soltar el turbo y el acelerador un milisegundo para ganar unos metros de distancia. Entonces acelera y pulsa el turbo a la vez. Tu micro-súper-impulso embestirá con más fuerza ahora.

4. OJOS QUE NO VEN, CHASIS QUE SE RESIENTE.

Si no ves por dónde debes ir, suelta el acelerador. Lo ideal es abusar del turbo en las rectas o zonas que conoces; para tomarte las cosas con más calma en los estrechamientos, áreas con obstáculos, atajos... Recuerda que cuando persigues a otro coche, éste siempre tiende a ocultarte obstáculos para apartarse de repente y que te la pegues tú. Si puedes, usa otro carril.

5. LA DISTANCIA MÁS CORTA ENTRE DOS PUNTOS ES EL ATAJO.

Los atajos o caminos alternativos tienen la entrada y la salida marcados con luces verticales de color azul y anaranjado y se ven a cierta distancia. Eso sí, asegúrate de saber dónde te metes cuando los uses. Hay atajos que no ahorran distancia; otros sí, pero están llenos de obstáculos y no te permitirán usar el turbo de forma segura; otros son estupendos, pero se bifurcan más adelante...

6. CONDUCE A LO VICENTE, SIGUIENDO LA CORRIENTE.

Con el nuevo sistema de *Burnout Revenge* es casi imposible pegársela cuando uno va en el sentido de circulación adecuado. Es cierto que ir en sentido contrario te rellena el turbo; y también que en sentido contrario siempre hay mucho menos tráfico, pero un sólo coche que venga puede hacer que te la pegues! Ve sobre seguro.

7. NUNCA DESEARÁS LA POSICIÓN DEL PRÓJIMO.

Como en anteriores *Burnout*, aquí la CPU tiende a "igualar" las cosas entre los competidores, de forma que los demás correrán más cuanto mejor conduzcas tú. Como todas las carreras serán competitivas, no arriesgues más de lo necesario si vas primero (por mucho que corras, siempre tendrás a los demás en la cola).

Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-6**

Review PlayManía nº 81
Guía en PlayManía nº 82

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Samurai Western

Secretos de un samurái

¿Qué hace todo un señor samurái en el lejano Oeste? ¿Atrapar bandidos? ¿Medir el poder de una espada frente a un revólver? En tu caso, tu samurái lo que quiere es descubrir secretos como estos.



Para desbloquear los siguientes extras, cumple los requisitos que te indicamos a continuación.

MODOS DE JUEGOS

• **Desbloquear modo Difícil:** Limpia las pantallas 1-16 en modo Normal.
• **Desbloquear modo Survival:** Limpia las pantallas 1-16 en modo Normal.
• **Desbloquear modo Insane:** Limpia las pantallas 1-16 en modo Difícil.

DESBLOQUEAR PERSONAJES:

• **Anne:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 10.
• **Bart:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 6.
• **Brat:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 10.
• **Donald:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 11.
• **Eve:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 3.
• **Faceless:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 13.
• **Faceless Boss:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 8.
• **General:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 7.
• **Goldberg:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 16.
• **Jean:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 12.
• **Joey:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 9.
• **Lanky:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 14.
• **Little Baby:** consigue el póster de "Se Busca" del nivel 5.
• **Nathan:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 9.
• **Oaf:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 2.
• **Ralph:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 16.
• **Rando:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 15.
• **Ripper:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 1.
• **Vile:** consigue el póster de "Se Busca" en el nivel 4.

DESBLOQUEAR ACCESORIOS

• **Afro:** consigue nivel 10 de experiencia.
• **Máscara de Carnaval:** consigue el nivel 12 de experiencia.
• **Alas de ángel:** consigue nivel 70 de experiencia.
• **Sombrero de chico malo:** logra la máxima puntuación en el nivel 2 con dificultad Normal.
• **Orejas de gato:** logra la máxima puntuación en el nivel 2 en modo Difícil.
• **Cinturón de boxeo:** logra la máxima puntuación en el nivel 4 en modo Difícil.
• **Bandana:** logra la máxima puntuación en el nivel 5 con dificultad Normal.
• **Bota derecha de chico malo:** logra la máxima puntuación en el nivel 10 con dificultad Normal.
• **Bota izquierda de chico malo:** logra la máxima puntuación en el nivel 11 con dificultad Normal.
• **Guante derecho de boxeo:** logra la máxima puntuación en el nivel 13 en modo Difícil.
• **Guante izquierdo de boxeo:** logra la máxima puntuación en el nivel 14 en modo Difícil.

Compañía **Digital Bros** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

16+ | **Review** PlayManía nº79 | **Guía** en PlayManía nº -

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Trucos de mutante

Los X-Men y la Hermandad de mutantes han decidido unir sus fuerzas para hacer frente a una terrorífica amenaza. Ya sabemos que nos es fácil, por eso te damos estos truquitos.







TRUCOS PARA CUALQUIER SITUACIÓN

Para activar estos trucos, pulsa las direcciones indicadas en el menú que se especifica en cada caso.

• **Misiones de la Sala de Peligro abiertas:**
En el menú de misiones de la Sala de Peligro: →, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, start.
• **100.000 techbits:**
En la pantalla de equipamiento del cubículo de La Bestia:
↑, ↑, ↑, ↓, →, →, Start.
• **Modo Dios:**
En el menú de pausa, pulsa:
↓, ↑, ↓, ↑, →, ↓, →, ←, Start.
• **Super velocidad:**
En el menú de pausa, pulsa:
↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, Start.
• **Tokens Xtreme infinitos:**
En el menú de pausa, pulsa:
←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑.
• **Todos los personajes:**
En el menú de dirección del equipo, pulsa:
→, ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, Start.
• **Todas las habilidades:**
En el menú de dirección del equipo, pulsa:
←, →, ←, →, ↓, ↑, Start.
• **Todas las skins:**
En el menú de dirección del equipo, pulsa:
↓, ↑, ←, →, ↑, ↑, Start.
• **Tener nivel 99:**
En el menú de dirección del equipo, pulsa:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ←, →, Start.
• **Toque mortal (daño masivo en grupo):**
Mientras juegas, pulsa sin pausar la partida:
←, ←, →, ←, →, ↑, Start.
• **Desbloquear todos los cómics:**
En el menú de resumen, pulsa:
→, ←, ←, →, ↑, ↑, →, Start.
• **Desbloquear todas las secuencias cinemáticas:**
En el menú de resumen, pulsa:
←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, Start.

DESBLOQUEAR PERSONAJES:

• **Masacre:** Termínate el juego.
• **Iron Man:** hazte con 4 "homing beacons" y después con una pieza de la armadura de Iron Man. Luego, en el nivel 5, tras haber localizado todo lo anterior, salva a Iron Man y podrás jugar con él.
• **Profesor X:** Supera todas las misiones de la Sala de Peligro.

BONUS DE EQUIPO:

Usando estas alineaciones de personajes recibirás las siguientes recompensas:
• **4 personajes con cualquier "skin" de la etapa de los cómics "Age of Apocalypse":** +100% en capacidad de ataque.
• **Rondador Nocturno, Fuego Solar, Sapo y Masacre:** +5% puntos de experiencia.
• **Juggernaut: Magneto, Bruja Escarlata y Sapo:** +5% puntos de experiencia.
• **Juggernaut, Coloso, Lobezno y Pícara:** 20 puntos de energía obtenidos por K.O. de los enemigos.
• **Pícara, Masacre, Gámbito y Lobezno:** 5% del daño causado va a la salud.
• **Cíclope, Jean Grey, Gámbito y Pícara:** 20 puntos de energía obtenidos por K.O.
• **Gámbito, Bishop, Cíclope y Iron Man:** +5% de daño.
• **Magneto, Profesor X, Bruja Escarlata y Juggernaut:** +5% en regenerar salud.
• **Tormenta, Bruja Escarlata, Pícara y Jean Grey:** 5% del daño causado va a la salud.
• **Tormenta, Hombre de Hielo, Fuego Solar y Magneto:** +10 puntos de resistencia.
• **Coloso, Juggernaut, Iron Man y Magneto:** +10 puntos a todas las estadísticas.
• **Iron Man, Bruja Escarlata, Lobezno y Bishop:** +15% al máximo de salud.
• **Rondador Nocturno, Tormenta, Coloso, Lobezno, Fuego Solar y Bishop:** +15% al máximo de salud.
• **Cíclope, Jean Grey, Hombre de Hielo, Magneto, Sapo y Profesor X:** +15% al máximo de energía.
• **Hombre de Hielo, Profesor X, Iron Man y Masacre:** +60% en techbits.
• **Bishop, Masacre, Rondador Nocturno y Gámbito:** +5% en daño.

Compañía **Activision** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**

12+ | **Review** PlayManía nº 82 | **Guía** en PlayManía nº --

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

» Tony Hawk´s American Wasteland

Conviértete en el rey del skate

Las anteriores entregas de la saga te han consagrado como maestro del monopatín... pero sólo triunfando en Los Angeles llegarás a ser una auténtica leyenda del skate. ¿Cómo? Lee, lee...







» CÓDIGOS SECRETOS:

Desde el menú principal, ve a "Opciones" y después al menú de trucos. Introduce estos códigos. Podrás activarlos en el menú de opciones de juego durante la partida.

- **Grind perfecto:** grindXpert
- **Manual perfecto:** 2wheels!
- **Skitch perfecto:** h!tchar!de
- **Todos los niveles:** jarmie
- **Mindy:** help1nghand
- **Mat Hoffman:** Introduce the_condor en el menú de trucos.
- **Jason Ellis:** Introduce Sirius-DJ.

» ABRIR SKATERS EN EL MODO HISTORIA

Cumple los siguientes requisitos jugando en el modo Historia.

- **Baller:** Consigue el 100%.
- **Tío de la cámara:** Consigue el 100%.
- **Chloe:** Consigue el 100%.
- **Welder:** Consigue el 100%.
- **Mindy:** Complétalo en dificultad Fácil.
- **Robot Tony:** Complétalo en Fácil.
- **Iggy:** Complétalo con dificultad Normal.
- **Jason Ellis:** Complétalo en Normal.
- **Pequeño John:** Complétalo en Normal.
- **Jimbo:** Complétalo con dificultad Difícil
- **Mega:** Complétalo con dificultad Difícil
- **Murphy:** Complétalo con dificultad Difícil

» ABRIR SKATERS EN EL MODO CLÁSICO

Cumple los siguientes requisitos jugando en el modo Clásico.

- **Macarra:** Consigue el 100%.
- **Gaffitero:** Consigue el 100%.
- **Hombre del sombrero:** Consigue el 100%.
- **Master Zen:** Consigue el 100%.
- **Billy Joe:** Complétalo con dificultad Normal.
- **Boone:** Complétalo con dificultad Normal.
- **Dave:** Complétalo con dificultad Difícil.
- **Matt Hoffman:** Complétalo con dificultad Difícil.
- **Conseguir los skates de Neversoft:** Complétalo al 100%.

» ABRIR SKATERS EN SKATE RANCH

Cumple estos requisitos en Skate Ranch.

- **Barber:** Completa todas las misiones.
- **De Carnaval:** Completa todas las misiones.
- **Macarra 2:** Completa todas las misiones.
- **Hombre francés:** Completa todas las misiones.

» NUEVAS PELÍCULAS:

Cumple los requisitos que te indicamos en el modo de juego especificado.

- **American Wasteland:** Supera el modo historia en cualquier dificultad.
- **Pro Bails 1:** Supera el modo Clásico en cualquier dificultad.
- **Pro Bails 2:** Completa el modo Historia al 100%.

» TRUCOS VARIOS

Cumple los requisitos que te indicamos a continuación.

- **Siempre en especial:** Consigue todos los gaps de todos los niveles.
- **Subir la salud:** Completa el campeonato de todos los sponsor.
- **Baja gravedad:** Consigue todos los gaps de todos los niveles.
- **Manual perfecto:** Consigue todos los gaps de todos los niveles.
- **Raíles perfectos:** Consigue todos los gaps de todos los niveles.
- **Skitch perfecto:** Consigue todos los gaps de todos los niveles.

Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

16+ | **Review** PlayManía nº 83 | **Guía** en PlayManía nº --

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

» The Warriors

Los trucos más duros del barrio

60.000 pandilleros irán a por ti y tus amigos esta noche y, para recorrer todo Nueva York hasta llegar a tu territorio, nada mejor que contar con unos cuantos trucos para hacer el viaje más "tranquilo".



Mientras estás jugando, y sin pausar la partida, introduce las siguientes secuencias de direcciones y botones:

» ARMAS

- **El bate:** ■, R2, ↓, ↓, L1, L1
- **El cuchillo:** ↓, ↓, select, ↑, ↑, ■.
- **El machete:** L1, ✖, R1, R1, Select, R2
- **La pistola:** R2, ●, Select, ↑, L1, →.
- **Vendedor de armas:** →, R1, ●, ✖, Select, ■.

» HABILIDADES

- **Salud infinita:** ↑, ▲, L3, Select, ✖, L2.
- **Furia infinita:** ←, ●, ▲, select, ✖, ←.
- **Sprint infinito:** ↓, ■, ←, ✖, L1, select.
- **Todas las habilidades desbloqueadas:** ●, ●, ↓, R2, L2, ●.

» VARIOS

- **99 créditos en las armerías de la Noche:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →.
- **Conseguir el 100%:** L1, Select, ■, ↓, L2, ←.
- **200 créditos, flash y spray:** R1, R2, L1, ✖, ↓, L1.
- **Misión completada:** ↓, ■, ▲, select, R1, ←.
- **La Policía pierde:** ↑, Select, ✖, ▲, ▲, ■.
- **Todas las actualizaciones de Flash:** ↓, ←, ↑, ↑, ✖, →.
- **Alianza de Hobo:** ■, ■, R2, ■, R2, ↑

» TRAMPAS

- **Rabia instantánea con toda la salud:** Supera el Bonus en el que tienes que coger 10 paquetes de flash.
- **Desbloquear el modo Furia:** Supera el juego con el 100% completo en la dificultad Hardcore Soldier y desbloquearás la dificultad Unleash the Fury. En este nuevo modo de dificultad jugarás el modo Historia con los integrantes de la banda Baseball Furys.
- **Liberarte cuando seas encarcelado:** Supera la misión secundaria en Coney "Freedom" para poder liberarte a ti mismo si tienes llaves.

Compañía **Rockstar** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

18+ | **Review** PlayManía nº 83 | **Guía** en PlayManía nº --

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Dragon Ball Z Budokai III

Auténticos Superguerreros

Vale, ya sabemos que te lo sabes todo sobre la serie y los personajes, pero ¿conoces los secretos del juego y cómo descubrirlos? Pues eso es lo que te vamos a contar aquí.







ENCONTRAR LAS BOLAS DE DRAGÓN:

En el modo Universo Dragón hay siete bolas de dragón ocultas. Encontrarás dos en la saga de los Sayanos, otras dos en Namek, dos más en la saga de Célula y la última en la saga de Buu. Recorre todo el mapeado y fíjate en los lugares donde aparezca una interrogación al sobrevolarlos. A veces tendrás que vencer a algún enemigo para lograrlas, pero merece la pena intentarlo.

MODO ARENA DRAGÓN:

Para desbloquear este modo tienes que acabar el modo Universo Dragón con todos los personajes (Broly no es necesario). Cuando juegues en Arena de Dragón podrás desbloquear un montón de nuevas extras y ahora te explicamos cómo:

PREMIOS DEL MODO ARENA DRAGÓN:

Es posible que al jugar en este modo de juego un personaje irrumpa en el combate y te rete. Así, sin más. Si consigues vencerle obtendrás interesantes premios, pero ya te avisamos de que es una cuestión de azar. Para facilitarte las cosas, ahora te indicamos el nivel que deben tener tus contrincantes para que tengas más posibilidades de que aparezcan estos retadores. Por supuesto, también te indicamos los premios que puedes obtener.

- **Rival de niveles entre 1 y 30:** Pueden retarte Yamcha o Ten Shin Han y obtienes "¡Chispeante!".
- **Rival de niveles entre 31 y 35:** Pueden retarte Nappa o Chico Gohan y obtienes a Saibaman.
- **Rival de niveles entre 36 y 40:** Pueden retarte Krillin o Raditz y obtienes "¡TENEMOS EL PODER!".
- **Rival de niveles entre 41 y 45:** Pueden retarte el Dr. Gero o el Androide Nº 17 y obtienes "¡¡Chispeante!!".
- **Rival de niveles entre 46 y 50:** Pueden retarte Frieza o Bardock y obtienes "¡¡¡Chispeante!!!".
- **Rival de niveles entre 51 y 55:** Pueden retarte Cell o Joven Gohan y obtienes las reglas del "Juego de Célula" para el Torneo Mundial.
- **Rival de niveles entre 56 y 60:** Pueden retarte Dabra o Shin y obtienes "¡¡TENEMOS EL PODER!!".
- **Rival de niveles entre 61 y 65:** Pueden retarte Majin Buu o Videl. Si les vences, obtienes "¡¡¡¡Chispeante!!!!".
- **Rival de niveles entre 66 y 70:** Pueden retarte Piccolo o Súper Buu y obtienes a Cell Jr.
- **Rival de niveles entre 71 y 75:** Pueden retarte Cooler o Trunks y obtienes "¡¡¡¡¡Chispeante!!!!!".
- **Rival de niveles entre 76 y 80:** Pueden retarte Chico Buu o Mr. Satán y obtienes el escenario del Ejército del Lazo Rojo.
- **Rival de niveles entre 81 y 85:** Pueden retarte Broly o Chico Trunks y obtienes "¡¡¡TENEMOS EL PODER!!!.
- **Rival de niveles entre 86 y 90:** Pueden retarte Omega Shenron o Chico Goku y obtienes "¡¡¡¡¡¡Chispeante!!!!!!".
- **Rival de niveles entre 91 y 95:** Pueden retarte Saibaman o Uub y obtienes "¡¡¡¡TENEMOS EL PODER!!!!".
- **Rival de niveles entre 96 y 99:** Pueden retarte Goku o Vegeta y obtienes "¡¡¡¡¡¡¡Chispeante!!!!!!!".

Compañía **Bandai** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

12+

Review PlayManía nº 71
Guía en PlayManía nº 75

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Moto GP 4

Pilota como Predrosa

Convertirse en campeón del mundo no es nada fácil. Y menos aún en tres categorías diferentes. menos mal que estamos aquí para echarte una manita...







MECÁNICA: CONFIGURAR LA MOTO

Podemos modificar cuatro variables mecánicas que incidirán en el rendimiento en carrera de la moto, además de permitirnos activar o desactivar dos tipos de ayudas:

TRANSMISIÓN:
Elegimos entre que la moto acelere más deprisa o alcance una mayor velocidad punta. La velocidad punta es más favorable en los circuitos con largas rectas, mientras que en los circuitos con muchos virajes es más conveniente una buena aceleración, que además te permitirá adelantar en las curvas.

CAMBIO DE MARCHAS:
Con la opción manual nosotros cambiamos de marcha con los botones L1 y R1. Con la automática no tenemos que preocuparnos. El cambio manual te garantiza una experiencia más realista, pero también te exige un conocimiento casi perfecto de los trazados.

MANEJO:
Elegimos si queremos que nuestra moto gire con más rapidez pero sea más inestable, o por el contrario si queremos que sea más difícil caer a costa de girar más despacio. Si juegas en el modo Simulación, al principio te irá mejor con una mayor estabilidad.

ACELERACIÓN:
Modificamos la respuesta de salida del motor. Si la subimos, la moto acelerará más deprisa, pero será más inestable.

FRENOS:
Ajusta la distancia de frenada de nuestra moto. Un valor más elevado hace que la máquina frene en menos espacio, pero de nuevo la hace más inestable.

AYUDA DE FRENOS:
Si la activamos, la moto frenará de forma automática al acercarse a una curva. Sólo para los más inexpertos.



LA TIENDA DEL PADDOK

Los numerosos extras ocultos se desbloquean consiguiendo determinados objetivos en los distintos modos de juego, pero después hay que comprarlos en el Paddock gastando los puntos que ganamos en las diversas carreras. Aquí tienes la lista de contenidos, y ten en cuenta que da igual el metal con el que obtengas los desafíos.

CIRCUITOS:

- **Suzuka 2002 (1000 puntos):** Gana el campeonato en cualquiera de sus categorías.
- **Paul Ricard 1998 (1000 puntos):** Gana el campeonato en cualquier de sus categorías.
- **Training (1000 ptos):** Supera Entrenamientos "Básicos" y "Aplicación".

PILOTOS LEGENDARIOS:

- **Kevin Schwantz (5000 puntos):** Gana el Mundial en las tres categorías
- **Wayne Rainey (5000 puntos):** Gana el Mundial en las tres categorías
- **Mick Doohan(5000 puntos):** Gana el Mundial en las tres categorías
- **Wayne Gadner (5000 puntos):** Gana el Mundial en las tres categorías
- **Daijiro Kato con Honda Telefónica (5000 ptos):** Gana el Mundial en las tres categorías
- **Daijiro Kato con Honda Gresini RCV11V (5000 ptos):** Gana el Mundial.
- **Daijiro Kato con Honda Gresini NSR 500 (5000 ptos):** Gana el Mundial.

OTROS EXTRAS:

- **Competición de Leyendas en Modo Arcade:** gana el mundial en sus tres categorías.
- **Sets de fotos del 1 al 100 (300 puntos cada uno):** Supera los desafíos del 1 al 100.
- **Set de fondos de pantalla del 1 al 21 (300 puntos cada uno):** Supera los desafíos del 101 al 121.
- **Set de fondos de pantalla 22 y 23 (300 puntos cada uno):** Gana el mundial en las tres categorías.
- **Películas extra 1 a 7 (500 ptos cada una):** Supera los desafíos del 65 al 72.
- **Final 125 cc (gratuito):** Gana el campeonato de 125 cc en el modo Temporada.
- **Final 250 cc (gratuito):** Gana el campeonato de 250 cc en el modo Temporada.
- **Final 500 cc (gratuito):** Gana el campeonato de 500 cc en el modo Temporada.
- **Final de las tres categorías (Gratuito):** Gana los tres campeonatos.
- **Coche de seguridad (gratuito, puedes jugar con él en el modo Contrarreloj):** Gana el campeonato en cualquier categoría.

Compañía **Namco** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

3+

Review PlayManía nº 77
Guía en PlayManía nº 78

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

NBA Live 06

Los trucos de las estrellas

¿Quieres convertirte en el mejor jugador de basket del mundo? Pues ya sabes lo que te toca: entrenar mucho. Y necesitas una ayudita extra, aquí la tienes.







Ve a la sección de passwords e introduce cualquiera de estos para desbloquear nuevas prendas deportivas.

ZAPATILLAS

- **Jordan Melo 5.5 (blanco y azul):** 5223WERPII
- **Jordan Melo 5.5 (blanco y dorado):** ZXDR7362Q1
- **Jordan XIV (negro y rojo):** 144FVNHM35
- **Jordan XIV (blanco y verde):** 67YFH9839F
- **Jordan XIV (blanco y rojo):** 743HFDRAUS
- **Jordan XX:** 2345MJ#1
- **Adidas A3 Garnett:** DRI239CZ49
- **S. Carter 3:** JZ3SCARTVY
- **Adidas T-Mac 5 (negro):** 258SHQW95B
- **Adidas T-Mac 5 (blanco):** HGS83KP234P
- **Allen Iverson:** AI9BUBBA7T
- **The Answer:** RBKAIUSAB7

CAMISETAS

- **Pacer visitante:** PSDF90PPJN
- **Pacer Local:** SDF786WSHW
- **Pistons (alternativa):** JANTWIKBS6
- **Boston Celtics:** 193KSHU88J
- **Cleveland Cavaliers:** 9922NVDKVT
- **Denver Nuggets:** XWETJK72FC
- **All Star 2006 Oeste Local:** 2J9UWABNP1
- **All Star 2006 Oeste Visitante:** 39N56B679J
- **All Star 2006 Este Local:** 234SDFGHMO
- **All Star 2006 Este Visitante:** XCVB5387EQ
- **Sacramento Kings:** 654NNBFDWA

VARIOS

- **Mensaje especial de Allen Iverson:** HOYAS3AI6L
- **McGrady 5 blanco:** HGS83KP234P
- **Black T-Mac 5 negro:** 2585HQW95B
- **Vídeo Answer IX:** AI9BUBBA7T

CONSEJOS

1. Usa el stick analógico derecho para realizar fintas. Te ayudarán a subir el balón o colocar incluso a un compañero en una situación ideal para hacer canasta.

2. Si dudas, pon el balón en las manos de tu mejor jugador. Realiza una finta para dejar atrás a los defensas y encarar la canasta.

3. Crea diferentes defensas con la cruceta. Puedes asignar diferentes defensas a cada dirección. Cambiar de un estilo de defensa normal a otro más "presionante" de forma rápida puede desconcertar o pillar por sorpresa al rival.

4. Si a tus rivales les gusta meterse "hasta la cocina", acostúmbrate a cubrirles un poco más lejos. Esto te dará tiempo a colocarte en posición y realizar una carga legal si el rival intenta llegar a tu canasta.

5. No te acostumbres a buscar al rival que lleva el balón para robárselo, o te descolocarás. Trata de robar la pelota sólo cuando el cuerpo de tu oponente está enfrentado directamente con el de tu defensa.

6. Las mejores oportunidades para robar la pelota son interceptar algún pase. Cuando el jugador al que estás cubriendo no tenga la pelota, permanece atento a quien la tiene y a sus opciones de pase.

7. Asegúrate de usar el botón correcto para lanzar a canasta. Si estás lejos puedes intentar un tiro con ■, que te permite lanzar desde cualquier punto de la cancha, pero si estás cerca, usa ●.

8. Conoce a tus jugadores y estudia sus estadísticas para evitar utilizar jugadores de bajo nivel o fuera de su posición.

9. Si tu oponente maneja a un jugador muy agresivo y fuerte, dirige tu defensa hacia ese jugador, hazle un dos contra 1 o asígnale una defensa específica. Fuerza a tu rival a pasar el balón y a jugar con otro jugador.

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

3+ | **Review** PlayManía nº 81 | **Guía** en PlayManía nº

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Matrix: Path of Neo

Matrix oculta secretos....

Tienes que asumir tu papel de salvador de la humanidad y enfrentarte a Matrix siguiendo el camino de Neo en las películas. No es fácil, pero te queda el consuelo de descubrir los secretos de Matrix...







EXTRAS DEL MODO HISTORIA

NIVEL 03: Completa el nivel sin ser capturado, desbloquearás Visualizador multimedia.
NIVEL 04: En la habitación donde practican con maderas, elimina a todos en silencio y aparecerá un maletín con el extra.
NIVEL 05: Tras el primer enfrentamiento.
• Detrás de la catarata hay una vasija.
NIVEL 08: Casi al final del nivel, en un pasillo con cristaleras, verás a un enemigo oculto en un hueco. Dentro está el alijo del Operador .
NIVEL 09: Completa el nivel (ganando a Morfeo en la carrera).
NIVEL 11: En la penúltima estancia del nivel, deberás llegar hasta la plataforma más alta usando las que hay en la pared.
NIVEL 14: Derriba al helicóptero enemigo.
NIVEL 17: Cuando te metes en el mercado, coge el maletín en la esquina del fondo.
NIVEL 19-1: Derrota al segundo grupo de Swats que encuentras antes de que acaben los 30 segundos y abrirás un Combo.
NIVEL 19-4: Si superas la última parte sin usar armas desbloquearás Cómo se hizo...
NIVEL 21-1: Busca en una de las terrazas de la izquierda de la calle principal el lanzagranadas y, a su lado, un maletín.
NIVEL 22: Si rompes las 10 columnas de madera del último escenario, caerá un maletín.
NIVEL 23: Si derrotas a 30 Smiths, caerá un maletín en mitad de la pista.
NIVEL 24: En la bifurcación del corredor de las celdas, gira a la derecha y encontrarás un maletín para desbloquear el extra.
NIVEL 25: Al empezar, salta a la plataforma grande de enfrente y sube por la pared de la izquierda. Desde el borde, salta al "edificio" de los arcos de piedra, pegado a la izquierda. Sube a la cornisa y usa el Foco para caminar en vertical por la pared de cuadritos hasta un hueco, donde está el maletín. Tírate al vacío.
• Tras cruzar la primera puerta, sube a la zona superior de la plataforma a través de las escaleras curvas de la derecha. Arriba, da media vuelta y verás a lo lejos y en lo alto una plataforma con paredes. Salta allí y busca a tu derecha una pared gris con una cornisa.
• Al salir de la tercera puerta, camina de frente y déjate caer en la cornisa gris más abajo y luego a unos arcos de piedra en horizontal. Debes caer sobre el que está a la derecha del todo, pues el maletín quedará debajo de ti y de una pasarela oblicua de piedra.
• Después de la tercera puerta, pégate al borde de la plataforma desde el lado izquierdo. Haz un salto doble con Foco hasta la edificación "más iluminada" y a la izquierda y a lo lejos (donde está el ítem de Foco). Desde ahí, déjate caer a la pasarela de debajo y sigue, saltando con Foco hasta la zona marrón con el pebetero de fuego en vertical. Sube por la pared con Foco y camina a la izquierda. Doblando la esquina a la derecha, más abajo hallarás el maletín.
NIVEL 26: En la sala de las 12 columnas, pasa cerca de todas al principio para que salgan tus enemigos. Derrótalos y un maletín caerá.
NIVEL 29: Destruye la estatua del lado derecho de la 2a planta y verás un maletín.
NIVEL 30: Cuando se abra la puerta abate 3 oleadas de enemigos y caerá un maletín.
NIVEL 32: En la segunda parte de lucha en el aire, intenta "colar" a Smith en el edificio que pone Kira Rowan Corp. Dentro está el maletín.

EXTRAS GENERALES

- **MODO DIFICULTAD MAESTRO:** derrota a todos los humanos en el nivel "¿Alguna vez has tenido un sueño, Neo?"
- **MODO DIFICULTAD EL ELEGIDO:** derrota al Agente en el nivel de antes.
- **TODAS LAS ARMAS Y MUNICIÓN INFINITA:** acaba el juego en dificultad Normal.
- **MODO DIOS:** acaba en dificultad El Elegido.
- **SALUD INFINITA:** acaba el juego en Difícil.
- **ROMPEDOR DE CÓDIGOS:** completa todos los niveles de entrenamiento.
- **SALUD VAMPÍRICA Y ARMAS IRROMPIBLES:** Completa el juego en dificultad Fácil.

Compañía **Atari** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

16+ | **Review** PlayManía nº 83 | **Guía** en PlayManía nº 85

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

» Formula One 05

Un campeón como Fernando

La Fórmula 1 no es un camino de rosas. Ser campeón es difícil, sobre todo al principio, mientras te haces al coche y aprendes los circuitos. Vale, te echamos una mano.







» CONSEJOS PARA NOVATOS

• Usa todas las ayudas de conducción, sobre todo de trazada y frenado.
• No uses el cambio manual a no ser que seas un piloto experto.
• Conoce todas las banderas del reglamento de la Fórmula 1 para saber qué sucede y no ser penalizado por no cumplir las reglas.
• No intentes atajar ni echar a tu rival de la pista. Jugar sucio siempre se penaliza.
• No intentes adelantar a lo loco. Estudia el trazado para conocer las zonas más seguras.
• Sigue la marca oscura del asfalto para saber cuál es la trazada correcta del circuito.
• Aprovecha el rebufo del coche que te precede en las rectas de los circuitos. Así tu coche correrá más y podrás adelantarle.



» CONSIGUE BUENOS RESULTADOS

• Utiliza las sesiones de entrenamientos libres del viernes y el sábado previos a la carrera para conocer el circuito y hacer las mejoras al coche que estimes oportunas.
• Especula con los tiempos y tu posición para no arriesgar si vas bien en la carrera.
• Adelantar a los doblados en rectas o aguarda a que se retiren de la trazada.
• No adelantes en la vuelta previa a entrar en boxes, salvo que el rival sea mucho más lento.
• No te fíes de las posiciones durante la carrera: varían con las entradas en boxes.
• Nada más comenzar la carrera puedes remontar varios puestos si tomas el interior de la primera curva y retrasas al máximo la frenada. Extrema las precauciones en estos instantes: el riesgo de colisión muy alto.
• Conoce la posición de tus rivales del mundial. Así podrás ver si tu posición en carrera es buena o necesitas remontar puestos.

» TRUCOS DE PILOTO

• Si pierdes la adherencia de las ruedas traseras y ves que vas a hacer un trompo, suelta el acelerador y gira la dirección en el sentido opuesto al derrape.
• No apures demasiado las curvas rápidas, ya que si una rueda pisa grava o hierba del interior perderás el control.
• Pisa los pianos internos de la chicane para hacer una trazada más recta y rápida.
• Tras una salida de pista, reincorpórate sin girar la dirección y acelera con suavidad.
• Controla el medidor de tracción para saber en qué puntos puedes sufrir un trompo. Sucede a bajas velocidades, cuando giras la dirección, aceleras y hay algún cambio de rasante.
• Bloquear las ruedas gasta goma, pero te ayudará a girar más en curvas muy cerradas.

» MODO TRAYECTORIA

6 PASOS PARA ALCANZAR LA GLORIA

Si quieres darte a conocer en el mundo de la F-1, tienes que partir de cero antes de ganar el mundial. Si sigues los siguientes pasos lo conseguirás en apenas unos meses:

1- Accede a las pruebas de pilotos de escudería de Minardi o Jordan. Si apuestas por una escudería más importante sólo podrás optar por ser piloto de pruebas.

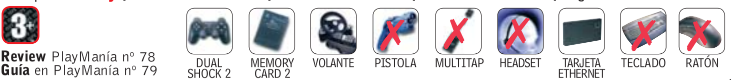
2- Consigues unas buenas marcas en tu primera prueba para ser primer o segundo piloto de Minardi o Jordan.

3- Con unas escuderías tan modestas te costará mucho hacer buenos puestos. Observa los objetivos marcados por la escudería e intenta cumplirlos y mejorarlos.

4- Si consigues puntuar en algunas carreras, observa el apartado de contratación de vez en cuando ya que a los pocos meses tendrás ofertas de escuderías más punteras. Acepta únicamente las que te permitan ser piloto titular (nunca piloto de prueba).

5- Con una escudería más potente (Toyota, Williams, Sauber, Bar-Honda...) ya podrás acceder al podio y darte a conocer.

6- Debido a tu paso por escuderías modestas, será muy difícil que en tu primer año te alces con el campeonato. Espera a que acabe la temporada y empieza una nueva con tu nueva escudería puntera.



» God of War

Extras de los dioses

God of War **tiene numerosos extras que puedes ver en la sección "Tesoros" del menú principal, y ésta es la forma de conseguirlos todos:**







» EXTRAS

• **Modos de juego:** Para desbloquear el modo Dios y el modo Desafío de los Dioses, acaba el juego en cualquier dificultad.
• **Panteón de Personajes:** Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.
• **Un secreto:** Completa el modo Dios.
• **Destino del Titán:** Completa modo Dios.
• **Más trajes:** Supera Desafío de los Dioses.

» MENSAJES SECRETOS:

• **Mensaje secreto 1:** Acaba el modo Dios.
• **Mensaje secreto 2:** Destruye las estatuas de Ares y el minotauro en la sala del trono del dios de la guerra en el Olimpo, el último escenario del juego. Usa el ataque L1 + ● pegado a la estatua. Necesitas unos 100 golpes.

» VÍDEOS

Para desbloquear estos vídeos, acaba el juego en cualquier nivel de dificultad: "El nacimiento de la bestia", "Monstruos de la mitología", "Visiones de la Antigua Grecia", "Posibilidades heroicas", "Niveles eliminados", "Créditos", "Trailer de God of War", "Cómo se hizo God of War", "Películas del juego".



» MEJORA DE ARMAS Y HECHIZOS

Esta es la lista de las mejoras que podrás adquirir con los orbes rojos de experiencia.

ESPADAS DEL CAOS

Nivel 1:
• Impulso de Ícaro: ✖, ✖.
• Ascensión: Mantener ▲.
• Arpón de Orión: Pulsar ●.
• Revista de Hades: Pulsar L1.

Nivel 2: (1500 puntos de experiencia)
• Ascensión de Apolo: L1 + ✖.
• Ataque de Apolo: L1 + ✖.
• Carrera de Hermes: R1.
• Pisotón de Hermes: R1.
• Nueva Habilidad Ira de los Dioses: Con el indicador de magia lleno, pulsa R3 + L3.

Nivel 3 (2250 ptos. de experiencia):
• Ciclón del Caos: L1 + ■.
• Ciclón del Caos (Aire): L1 + ■.
• Espíritu de Hércules: ▲, ▲, ▲.
• Valor de Hércules: ▲, ▲, ■.
• Venganza de Hades: ■ ó ▲ ó R1. (en la pose dorso de Hades, parar).

Nivel 4 (3750 ptos. de experiencia):
• Levantamiento de Helios: L1 + s.
• Caída de Helios: L1 + ▲.
• Furia de Hermes: R1 + R1 + R1.
• Salto de Aquiles: Stick izquierdo + ✖.

Nivel 5 (9000 ptos. de experiencia):
• Lanza de las Furias: L1 + ●.
• Lanza de las Furias (Aire): L1 + ●.
• Fuerza de Hércules: ■+ mantener ■.
• Bendición de Atenea: Magia infinita mientras la Ira de los Dioses esté activada.

ESPADA DE ARTEMISA

Nivel 1:
• Ira de Artemisa:L1 + ✖.
• Venganza de Artemisa: L1 + ■.
• Ascensión de Artemisa: Mantener L2 + ▲.
• Castigo de Artemisa: L1 + ●.

Nivel 2 (3500 puntos) y Nivel 3 (10000 ptos. de experiencia)
• Aumento de poder.

IRA DE POSEIDÓN

Nivel 2 (1650 puntos de experiencia)
• Área de daño mayor y más poder.
• Ira de Poseidón: L2 + pulsar rápido ●.

Nivel 3 (4500 puntos de experiencia)
• Área de daño mayor y más poder.

MIRADA DE MEDUSA

Nivel 2 (3000 puntos de experiencia)
• Rayo de congelación más fuerte.
• Destello de Gorgona: L2 + s.
• Destello de Gorgona (aire): L2.

Nivel 3 (7500 puntos de experiencia)
• Congelación más fuerte: L2+mantener l.

FURIA DE ZEUS

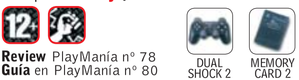
Nivel 2 (750 puntos de experiencia)
• Ataque más fuerte y rayos más rápidos.
• Fuerza de Zeus (ataque de carga): L1 + s.

Nivel 3 (3500 puntos de experiencia)
• Ataque base y ataque carga más fuertes.

ARMADA DE HADES

Nivel 2 (4500 puntos)
• Almas más poderosas.

Nivel 3 (10000 puntos)
• Almas más poderosas.



Urban Reign

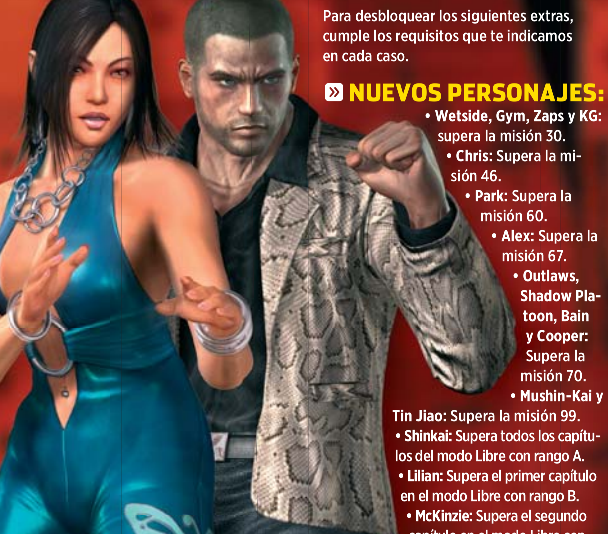
Conviértete en el rey de la calle

Para dominar las calles tendrás que enfrentarte a las más peligrosas bandas haciendo uso del único lenguaje que entienden: la fuerza de tus puños. Necesitarás aliados y trucos, como estos.









Para desbloquear los siguientes extras, cumple los requisitos que te indicamos en cada caso.

NUEVOS PERSONAJES:

- **Wetside, Gym, Zaps y KG:** supera la misión 30.
- **Chris:** Supera la misión 46.
- **Park:** Supera la misión 60.
- **Alex:** Supera la misión 67.
- **Outlaws, Shadow Platoon, Bain y Cooper:** Supera la misión 70.
- **Mushin-Kai y Tin Jiao:** Supera la misión 99.
- **Shinkai:** Supera todos los capítulos del modo Libre con rango A.
- **Lilian:** Supera el primer capítulo en el modo Libre con rango B.
- **McKinzie:** Supera el segundo capítulo en el modo Libre con rango B.
- **Golem:** Supera el tercer capítulo en el modo Libre con rango B.
- **Kelly:** Supera el primer capítulo en el modo Libre con rango C.
- **NAPALM99:** Supera el segundo capítulo en el modo Libre con rango C.
- **Ling Fong:** Supera el tercer capítulo en el modo Libre con rango C.
- **Vera Boss:** Supera el primer capítulo en el modo Libre con rango D.
- **Bordin:** Supera todos los capítulos del modo Libre con rango S.
- **Marshall Law:** Supera una fase en el modo Libre.
- **Paul Phoenix:** Supera el modo Campeonato.

NUEVOS MODOS

Para desbloquear el modo Campeonato y el modo Libre sólo es necesario que acabes el juego una vez.

TRUCOS

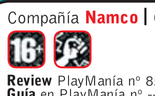
En la pantalla del título, pulsa:

- **2 jugadores en modo Historia y Libre:** L1, R2, ●, ●, ▲, L2, R1, ●, ▲, ●.
- **Todos los personajes:** R1, R2, ✖, ←, →, ■, ■, ■, ■, L1, ■, ▲, ●
- **Todas las armas:** L1, R1, ✖, ✖, ▲, R1, R1, ▲, ■, ✖, R1.





Compañía **Namco** | Género **Beat´em up** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**



Review PlayManía nº 85
Guía en PlayManía nº --



Ratchet: Gladiator

Extras de otro planeta

Aunque Clank no le acompaña esta vez, Ratchet no está solo: tiene su pistola láser, su lanzagranadas, sus torretas automáticas, sus bombas buscadoras... y esta ficha.







Para desbloquear los siguientes extras, cumple los requisitos que te indicamos en cada caso.



TODAS LAS CARTAS

- **Acer Harlight:** consigue 400.000 puntos.
- **Eviscerator:** consigue 100 max Nanotech.
- **Reactor:** compra la mega versión de todas las armas en el modo Campeonato.
- **Shelshock:** compra todas las modificaciones Omega y las armas.
- **Mascota de Vox:** completa todas las misiones en la dificulta más alta del juego.
- **Vox:** consigue todos los puntos Skill.

TRAJES NUEVOS:

- **Alpha Clank:** te lo regalan.
- **Marauder:** te lo regalan.
- **Músculos:** Consigue 25 estrellas Glamour.
- **Vernon:** Consigue 30 Estrellas Glamour.
- **King Claude:** Tienes que conseguir un total de 30 estrellas Glamour.
- **LandShark:** Consigue 35 estrellas Glamour.
- **Squidzor:** Consigue un total de 40 Estrellas Glamour.
- **Kid Nova:** Consigue 45 estrellas Glamour.
- **Jak:** Consigue 50 estrellas Glamour en el modo cooperativo a dos jugadores.
- **W3RM:** Consigue 55 Estrellas Glamour.
- **Starshield:** Consigue 60 Estrellas Glamour.
- **Venus:** Consigue 75 Estrellas Glamour.
- **Avenger:** Supera el torneo Avenger.
- **Crusader:** Supera el torneo Crusader.
- **Liberador:** Supera el torneo Liberador.
- **Vindicator:** Supera el torneo Vindicator.
- **Ninja Ratchet:** consigue todas las cartas Exterminador.

EXTRAS

- **Epílogo y créditos:** Supera el juego por primera vez y empieza el modo Campeonato
- **Modo Exterminador:** Completa el juego una vez.
- **Efecto arcoiris con las armas:** Sube el nivel de cualquier arma al nivel 99. Ahora verás que cada vez que disparas con ella deja un efecto de arcoiris en pantalla.
- **Munición gratis:** Entra en cualquier desafío "del miedo". Cuando empieces, el juego llenará automáticamente la munición de tus armas. Sal del desafío sin jugarlo y verás que sigues conservando la munición de todas tus armas al máximo. De esta manera, no tendrás que gastar tus tuercas en munición y podrás dedicarlas a comprar mejoras, extras, objetos...



Compañía **Sony** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**



Review PlayManía nº 83
Guía en PlayManía nº --



Medal of Honor: European Assault

Consejos para ganar la guerra

La guerra se ha puesto difícil en el frente europeo. Los nazis aprietan en un esfuerzo desesperado por recuperar posiciones y tú tienes que enfrentarte a las misiones más difíciles. Aunque con ayuda...



TRUCOS

Para activar estos utilísimos trucos debes ir a la pantalla de informe de los objetivos (para ello sólo tienes que pausar el juego pulsando Start). En esta pantalla, pulsa simultáneamente los botones L1 y R1. Mientras los mantienes apretados pulsa esta secuencia de botones: ●, ●, ←, ▲, ●, ✖.

En la pantalla aparecerá el mensaje "introducir truco". Pues nada, elige el truco que más falta te haga y pulsa la correspondiente secuencia de botones para activarlo.

- **Barra de adrenalina llena:** L1, R2, R1, ↑, ▲, ●
- **Recogida de documentos:** ↑, ✖, R2, R1, ↑, ■.
- **Eliminación de jefe nazi:** ↓, L2, L1, ↑, ■
- **Invulnerabilidad:** ■, L2, L1, ▲, ▲, L2
- **Munición ilimitada:** L2, L1, ■, L2, L1, R1
- **Suicidio:** ✖, ▲, ●, →, ▲, ●.
- **Sin interface:** ●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
- **Sin shellshock:** L2, R1, L2, L1, ▲, ▲.

EL ARSENAL

Las hay de todos los colores, tamaños, pesos y formas. Pero como sólo puedes llevar a la vez dos de ellas, elegir bien puede ser decisivo. Lee y escoge:

- **COLT M1911A1:** La única pistola y no la usarás. Su poca potencia de fuego la hace sólo recomendable para cuando no haya nada mejor.
- **THOMPSON M1:** La ametralladora más usada por los aliados. De potencia media y una cadencia de fuego media. Por fortuna el retroceso es escaso.
- **MP40:** El arma elegida por el Eje. Escupe balas a una velocidad de espanto y es bastante dañina. En largas distancia pierde eficacia. Mejor que la Thompson.
- **PPSH-41:** Versión rusa de la ametralladora de asalto. no destaca por su precisión, pero sí por su potencia de fuego. Con pocos balazos acabarás con cualquier enemigo.
- **BAR:** Ametralladora pesada de asalto aliada. Su escasísima cadencia de tiro se ve compensada por una capacidad para eliminar a tus enemigos inigualable.
- **STG44:** Menos potencia que su prima pesada aliada, pero con una velocidad de tiro y recarga mucho mayor. Si puedes elegir, escoge esta versión alemana.
- **M1 GARAND:** Excelente arma mientras no intentes apuntar con precisión. Tampoco te permitirá recargar a tu gusto, sólo cuando gastes el cargador. Existe también un versión con mira telescópica letal.
- **MOSIN-NAGANT:1891:** El rifle ruso posee una fuerza extrema y gran precisión envidiable. Eso sí, es lenta.
- **KARABINER 98K:** La versión de precisión de los alemanes no tiene nada que envidiar a la de los rusos, aunque quizás su potencia sea algo menor. Una buena elección en las largas distancias.
- **GEWEHR:** Versión "ligera" del Karabiner, tanto en potencia como en distancia útil de uso. Si tienes donde elegir, déjala para otro momento. Podrás hallarla con una mira telescópica adosada, lo que mejora en mucho su utilidad.
- **ESCOPETA WINCHESTER MODEL 1897:** Absolutamente letal en las cortas distancias e ideal para usar dentro de los bunkers y pasillos estrechos. No obstante, la cadencia de fuego y recarga es lenta y puede dejarte "tirado" en más de una ocasión.
- **M1A1 BAZOOKA.** Lanzacohetes de gran precisión gracias a su mirilla de precisión. Su poder destructor es inversamente proporcional a la velocidad de recarga.
- **M9 BAZOOKA:** De potencia similar a la versión aliada, pero sin la posibilidad de apuntar con tanta precisión. Aún así, cuando encuentres uno, no lo dejes escapar.
- **GRANADAS:** Ideales e imprescindibles para despejar zonas elevadas o entradas a zonas estrechas. Se convertirán en una de tus mejores herramientas a los pocos minutos de juego, así que procura llevar una buena reserva.

Compañía **EA Games** | Género **Shoot'em up** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**

16+

Review PlayManía nº78
Guía en PlayManía nº 80

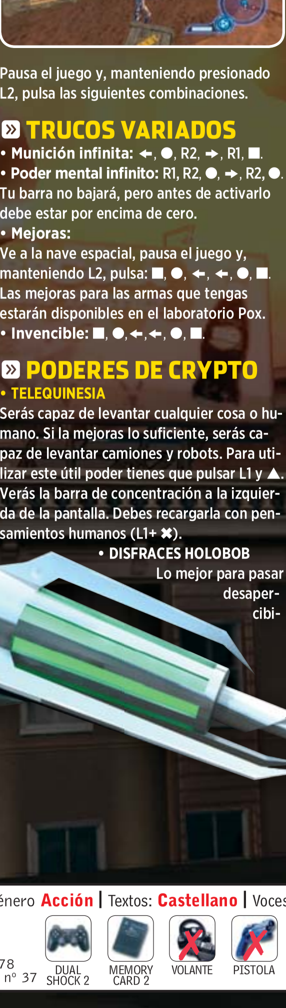
DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Destroy All Humans!

Trucos del espacio exterior

Los aliens vienen a conquistar nuestro planeta ¡y no van a andarse con chiquitas para conseguirlo! Han mandado a su mejor agente, Crypto, que además cuenta con esta ficha como manual de combate.





Pausa el juego y, manteniendo presionado L2, pulsa las siguientes combinaciones.

TRUCOS VARIADOS

- **Munición infinita:** ←, ●, R2, →, R1, ■.
- **Poder mental infinito:** R1, R2, ●, →, R2, ●. Tu barra no bajará, pero antes de activarlo debe estar por encima de cero.
- **Mejoras:** Ve a la nave espacial, pausa el juego y, manteniendo L2, pulsa: ■, ●, ←, ←, ●, ■. Las mejoras para las armas que tengas estarán disponibles en el laboratorio Pox.
- **Invencible:** ■, ●, ←, ←, ●, ■.

PODERES DE CRYPTO

- **TELEQUINESIA** Serás capaz de levantar cualquier cosa o humano. Si la mejoras lo suficiente, serás capaz de levantar camiones y robots. Para utilizar este útil poder tienes que pulsar L1 y ▲. Verás la barra de concentración a la izquierda de la pantalla. Debes recargarla con pensamientos humanos (L1+ ✖).
- **DISFRACES HOLOBOB** Lo mejor para pasar desapercibido. Podrás disfrazarte de cualquier humano que te encuentres, pero también necesitarás tener la barra de concentración llena para mantener el disfraz. Recuerda que los Hombres de Negro son capaces de detectar que llevas un disfraz. Crypto comenzará a ponerse de color rojo cuando esté a punto de ser descubierto.
- **HIPNOTIZAR** Podrás hacer que los humanos actúen a tu voluntad. Puedes darles instrucciones o hacerles dormir. Incluso puedes conseguir que creen una distracción o que te faciliten accesos a zonas restringidas.
- **EXTRAER** A lo largo del juego necesitarás determinada cantidad de ADN que puedes conseguir extrayendo las raíces cerebrales de los humanos. Basta con que uses L1 + ● unas cuantas veces y extraerás la raíz. Además, gracias al ADN podrás mejorar tus armas al intercambiarlas con Poxx.
- **ESCUDO** No es un poder en sí mismo, pero evitará muchos daños en el cuerpo de Crypto. Podrás ver la barra de durabilidad arriba a la derecha, pero si dejas que pase un rato, verás que se recarga solo.

Compañía **THQ** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

12+

Review PlayManía nº 78
Guía en Guías y Trucos nº 37

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Hulk: Ultimate Destruction

Códigos en verde

El ejército ha movilizado soldados, tanques, aviones de caza y hasta robots gigantes para atrapar a Hulk. Pobrecitos, no saben que están desventaja... Y más aún si usas estos útiles truquitos.

En la sección de Extras, elige la opción "Introducir Código" y pon cualquiera de estas claves. Ten en cuenta que algunas de ellas no te dejará usarlas desde el principio, ya que tendrás que haber superado alguna misión para ello, y te avisarán con un mensaje de que no puedes activarlo todavía. Si te dice que sí, baja a la opción elegida y cambia entre "on" y "off" para activarlo o desactivarlo.

TRUCOS VARIADOS

- **CABBIES:** todos los coches son taxis. No sirve de mucho, pero...
- **RETRO:** juego en blanco y negro.
- **CHZGUN:** los misiles son vacas.
- **DESTROY:** el doble de daño a la hora de realizar cualquiera de los golpes de Hulk. En otras palabras, tortazos monumentales.
- **BRINGIT:** doble valor para los iconos de salud, lo que seguro que te viene de lujo. **Kingkng:** muñecos gigantes hinchables con forma de gorila por toda la ciudad.
- **HISTORY:** modo Sepia. O lo que es lo mismo, un color rarito en pantalla.
- **SUITFIT:** jugar como Joe Fixit.
- **VILLAIN:** juegas con la Abominación.
- **PILLOWS:** gravedad baja. Si antes te parecía que Hulk saltaba mucho...
- **TRANSIT:** las calles están llenas de peatones.
- **FROGGIE:** tráfico loco.

NUEVOS PANTALONES PARA HULK

- **FURAGGU:** pantalones cortos con la bandera japonesa para Hulk.
- **MUTANDA:** pantalones cortos con la bandera italiana para Hulk.
- **BANDERA:** pantalones cortos con la bandera española para Hulk.
- **FSHNCHP:** pantalones cortos con la bandera inglesa para Hulk.
- **DRAPEAU:** pantalones cortos con la bandera francesa para Hulk.
- **DEUTSCH:** pantalones cortos con la bandera alemana para Hulk.
- **OCANADA:** bermudas con la bandera canadiense para Hulk.
- **AMERICA:** pantalones cortos con la bandera americana para Hulk.

PUNTOS DE DESTRUCCIÓN

- **SMASH5:** obtienes 5.000 puntos de destrucción.
- **SMASH10:** obtienes 10.000 puntos de destrucción.
- **SMASH15:** obtienes 15.000 puntos de destrucción.

Solo funcionan una vez.

Compañía **Vivendi** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

12+

Review PlayManía nº 81
Guía en Guías y Trucos nº 38

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

TimeSplitters: Futuro Perfecto

Viajes en el tiempo

En el papel del soldado Cortez te has embarcado en una difícil aventura: viajar en el tiempo y evitar que los TimeSplitters dominen la Tierra. Pues nada mejor que saber dónde encontrar armas y extras.

Cumple los siguientes requisitos para desbloquear los extras que te indicamos a continuación.

EXTRAS

- **Deadwina:** Gana "I Like Dead People".
- **Dozer:** Obtén bronce o superior en la liga "Lip Up Fatty".
- **Dr. Cortez:** Acaba "U Genius, U-Genix" en dificultad Normal o superior.
- **Dr. Peabody:** Consigue todo oro o superior en la Liga !Amateur".
- **Elite Henchwoman:** Completa "The Khallos Express" en modo Historia bajo dificultad Normal o superior.
- **Personajes gordos:** Completa "Communing Will Kill You" con bronce, plata, oro o platino.
- **Pistola:** Gana el nivel "Scotland", el segundo nivel en el modo Historia, en dificultad normal, y obtendrás el arma en modo Multijugador.
- **Goddard:** Tienes que superar el reto "Come Hell or High Water" con bronce o superior.
- **Goliath SD/9:** Gana el modo historia nivel "2234: Something to Crow About" en dificultad Normal.
- **Hans:** Acaba 'Freak unique' con bronce o superior.
- **Henchman Cortez:** Completa "The Russian Connection" en modo Historia bajo dificultad Normal o superior.
- **Badass Cyborg:** Gana el reto "Balls of Steel".
- **Berseker Splitter:** Acaba la misión "The Hooded Man" bajo dificultad Fácil o superior.
- **Modo cabezas grandes:** Gana "Outbreak Hotel".
- **Guardia Booty:** Gana Zany Zeppelin.
- **Brazales:** Acaba "Old blaggers" con bronce o superior.
- **Capitán Ed:** Obtén bronce o superior en "Pirate Gold".
- **Cocinero Chino:** Acaba "Ninja garden" con bronce o superior.
- **Daisy Dismay:** Acaba todo los niveles del modo Historia en Co-op.

Compañía **EA Games** | Género **Shoot´em up** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

18+

Review PlayManía nº 75
Guía en PlayManía nº 77

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

» Star Wars Episodio III

Extras del Lado Oscuro

Si eres un fan de Star Wars y quieres sacarle todo el partido al juego basado en la última película, aquí aprenderás a desbloquear todos los extras ocultos.







» TRUCOS

Si necesitas alguna ayuda extra, aquí tienes estos passwords, que deberás introducir en el apartado Códigos dentro la sección Opciones del menú.

- **Acceso a todas las misiones de bonificación:** NARSHADDAA
- **Acceso a todas las ilustraciones:** AAYLASECURA
- **Acceso a todas las arenas de duelo:** TANTIVEIV
- **Acceso a todos los duelistas:** ZABRAK
- **Acceso a todos los movimientos y poderes Jedi:** JAINA
- **Todas las escenas de vídeo:** COMLINK
- **Regeneración rápida de salud y Fuerza:** BELSAVIS
- **Acceso a todas las misiones del Modo Historia:** KORRIBAN
- **Modo Súper Sable:** SUPERSABERS
- **Modo Droides Diminutos:** 071779
- **Fuerza Ilimitada:** KAIBURR
- **Salud Ilimitada:** XUCPHRA

» ELEMENTOS DESBLOQUEABLES

Cuando terminas una misión, por lo general se desbloquean ilustraciones, duelistas, nuevas misiones y arenas de duelos. Aquí está es la lista de elementos que puedes desbloquear.

MISIÓN 2:
- 5 Ilustraciones.
- Misión cooperativa: La bodega del crucero.

MISIÓN 3:
- 2 Ilustraciones.

MISIÓN 4:
- Duelista: Conde Dooku.
- Arenas de duelos: Cámara del salón del trono. Balcón superior del salón del trono.

MISIÓN 5:
- 3 Ilustraciones.

MISIÓN 6:
- 4 ilustraciones.
- MCooperativa: Los pasillos del crucero.

MISIÓN 7:
- 3 ilustraciones.
- Misión cooperativa: Supervivencia en la esfera de control.

MISIÓN 8:
- 2 ilustraciones.
- M. bonificación: Los protectores del general.

MISIÓN 9:
- 1 ilustración.
- Duelista: General Grievous.
- Arenas de duelos: Sala control Dep. Utapau. Plataforma Aterrizaje Dep. Utapau.
- Misión bonificación: La huida de Grievous.

MISIÓN 10:
- 2 ilustraciones.
- Duelista: Mace Windu.
- Arenas de duelos: Despacho de Palpatine. Muelle despacho de Palpatine.

MISIÓN 11:
- 7 ilustraciones.
- Misión cooperativa: El Jedi contraataca.

MISIÓN 12:
- 6 Ilustraciones.
- Arenas de duelos: Sala control del Templo. Terraza exterior del Templo.
- Duelistas: Cin Drallig. Serra Keto.

MISIÓN 13:
- 8 Ilustraciones.

MISIÓN 14:
- 11 ilustraciones.
- Misión bonificación: El desafío de lava.

MISIÓN 15:
- 3 ilustraciones.
- Misión bonificación: El tamaño no importa.

MISIÓN 16:
- Arenas de duelos: Sala de control de Mustafar. Balcón de Mustafar.

MISIÓN 17:
- Duelistas: Darth Vader. Ben Kenobi.
- Arenas de duelos: Brazo control de Mustafar. Plataforma de lava de Mustafar. Estrella de la Muerte Episodio IV.
- Misión bonificación: Estrella de la Muerte Episodio IV.

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

12+ | **Review** PlayManía nº 77 | **Guía** en PlayManía nº 78

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

» Mercenarios

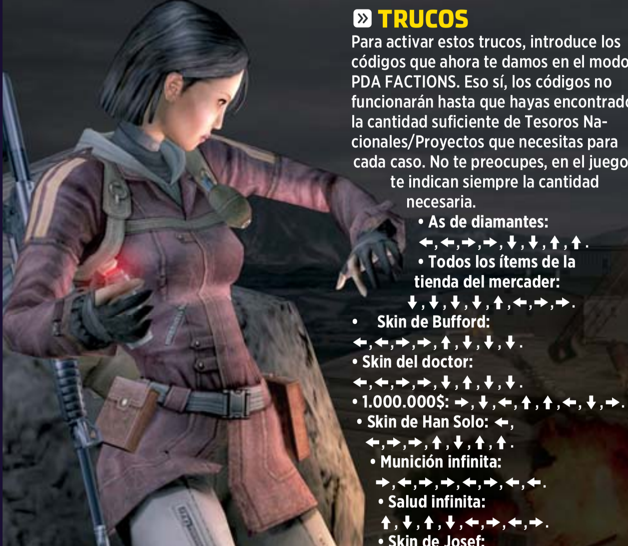
Trucos para la guerra

Los mayores expertos en armas y en el manejo de tanques y helicópteros no sirven en ningún ejército. Son mercenarios y sólo miran el dinero... y estos trucos que te damos.









» TRUCOS

Para activar estos trucos, introduce los códigos que ahora te damos en el modo PDA FACTIONS. Eso sí, los códigos no funcionarán hasta que hayas encontrado la cantidad suficiente de Tesoros Nacionales/Proyectos que necesitas para cada caso. No te preocupes, en el juego te indican siempre la cantidad necesaria.

- **As de diamantes:** ←,←,→,→,↓,↓,↑,↑.
- **Todos los ítems de la tienda del mercader:** ↓,↓,↓,↓,↑,←,→,→.
- **Skin de Bufford:** ←,←,→,→,↑,↓,↓,↓.
- **Skin del doctor:** ←,←,→,→,↓,↑,↓,↓.
- **1.000.000$:** →,↓,←,↑,↑,←,↓,→.
- **Skin de Han Solo:** ←, ←,→,→,↑,↓,↑,↑.
- **Munición infinita:** →,←,→,→,←,→,←,←.
- **Salud infinita:** ↑,↓,↑,↓,←,→,←,→.
- **Skin de Josef:** ←,←,→,→,↓,↑,↑,↑.
- **NK Elite:** ←,←,→,→,↓,↓,↓,↑.
- **Jugar con una carta de corazones:** ,←,→,→,↑,↓,↓,↑.
- **Jugar con Deck, del escuadrón 52:** ←,←,→,→,↓,↑,↑,↓.
- **Jugar con Indiana Jones:** ←,←,→,→,↑,↑,↓,↓.
- **Jugar con un heavy mafioso:** ←,←,→,→,↓,↑,↓,↑.
- **Jugar con Peng:** ←,←,→,→,↑,↓,↓,←.
- **Jugar con un prisionero:** ←,←,→,→,↓,↓,↓,↓.
- **Jugar con un piloto aliado:** ←,←,→,→,↑,↓,↑,↓.
- **Jugar como el coronel Garret:** ←,←,→,→,↑,↓,↓,→.
- **Resetea todas las facciones y las convierte en neutrales:** ↑,↑,↑,↑,↓,↓,→,←.
- **SK Elite:** ←,←,→,→,↓,↓,↑,↓.
- **Desbloquear todos los trajes sin tener que coleccionar ítems:** →,→,←,←,↑,↑,↓,↓,↑,→, ←,↓,↓,←,→,↑,↓,↓,↑,↑, ←,←,→,→.





Compañía **Activision** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

16+ | **Review** PlayManía nº 73 | **Guía** en PlayManía nº

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

GTA Liberty City Stories

Trucos para toda ocasión

¿Tienes problemas para cumplir los encargos de tu jefes? ¿Quieres que la pasma te deje en paz? Sea cual sea tu deseo, aquí lo tienes cumplido.



En cualquier momento, del juego, sin pausar la partida, introduce estas combinaciones de direcciones y botones.

ARMAS

- **Pack de armas 1:** ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
- **Pack de armas 2:** ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
- **Pack de armas 3:** ↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →.

PEATONES

- **Los peatones atacan a todo el mundo:** L, L, R, L, L, R, ←, ■.
- **Los peatones te atacan:** L, L, R, L, L, R, ↑, ▲.
- **Los peatones van armados:** R, R, L, R, R, L, →, ●.

VELOCIDAD

- **El tiempo pasa más deprisa:** L, L, ←, L, L, →, ●, ✖.
- **Juego más rápido:** R, R, L, R, R, L, ↓, ✖.
- **Juego más lento:** R, ▲, ✖, R, ■, ●, ←, →.

VEHÍCULOS DE COLORES

- **Todos los coches cromados:** ▲, R, L, ↓, ↓, R, R, ▲.
- **Todos los coches negros:** ●, ●, R, ▲, ▲, L, ■, ■.
- **Todos los coches blancos:** ✖, ✖, R, ●, ●, L, ▲, ▲.

VEHÍCULOS

- **Rhino:** L, L, ←, L, L, →, ▲, ●.
- **Camión de la basura:** ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L, L.

CLIMATOLOGÍA:

- **Niebla:** ↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ✖, L, R.
- **Tiempo despejado:** ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R.
- **Nublado:** ↑, ↓, ✖, ↑, ↓, ▲, L, R.
- **Soleado:** L, L, ●, R, R, ■, ▲, ✖.
- **Lluvia:** ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L, R.

UN POCO DE TODO

- **Mango de la bicicleta más grande:** ●, →, ✖, ↑, →, ✖, L, ■.
- **Conductores agresivos:** ■, ■, R, ✖, ✖, L, ●, ●.
- **Semáforos en verde:** ▲, ▲, R, ■, ■, L, ✖, ✖.
- **Cabezas raras:** ↓, ↓, ↓, ●, ●, ✖, L, R.
- **Conducir sobre el agua:** ●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L, L.
- **Sucidarse:** L, ↓, ←, R, ✖, ●, ↑, ▲.
- **Destruir todos los coches:** L, L, ←, L, L, →, ✖, ■.
- **Créditos:** L, R, L, R, ↑, ↓, L, R.
- **Armadura a tope:** L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
- **Salud al máximo:** L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
- **Las chicas te siguen:** ↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L, R.
- **Conseguir 250.000 dólares:** L, R, ▲, L, R, ●, L, R.
- **El nivel de búsqueda nunca sube:** L, L, ▲, R, R, ✖, ■, ●.
- **Tracción perfecta:** L, ↑, ←, R, ▲, ●, ↓, ✖.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** L, R, ■, L, R, ▲, L, R.
- **Trajes aleatorios:** L, L, ←, L, L, →, ■, ▲.
- **Incrementar la atención general sobre ti:** L, ↑, →, R, ▲, ■, ↓, ✖.

Compañía **Rockstar** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés**

18+ Review PlayManía nº83 | •WIFI de 2 a 6 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

Burnout Legends

A desbloquear coches

Una de las gracias de *Burnout Legends* es la cantidad de coches que podemos desbloquear mientras jugamos. ¿Quieres saber qué necesitas en cada caso?



COCHES COMPACTOS:

- **Asesino:** consigue 15 takedown.
- **Policía:** logra medalla de bronce en el lago plateado en la carrera del aeropuerto T1 y T2.
- **Coche tuneado:** consigue cinco medallas de oro.
- **Gángster:** en el modo Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la bahía de la palma.
- **Legend:** en el modo Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la carrera interstatal.
- **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria del lago plateado.
- **Dominator:** consigue 10.000 puntos Burnout.

COCHES "MUSCLE":

- **Asesino:** Consigue 30 takedown.
- **Clásico Legend:** hazte con el oro en el gran reto en el modo Leyenda Cara a Cara.
- **Dominator:** consigue 25 puntos Burnout.
- **Legend J:** hazte con el oro en la carrea del aeropuerto T1 y T2 en el modo Leyenda Cara a Cara.
- **Policía:** hazte con el bronce en la ciudad del puerto en el valle del amanecer.
- **Aleatorio:** consigue el oro en la eliminatoria de la ciudad del puerto.
- **Coche tuneado:** consigue 20 medallas.

COCHES ASESINOS:

- **Compacto:** Consigue 15 takedown.
- **Muscle:** consigue 30 takedown.
- **Coupe:** consigue 60 takedown.
- **Sport:** consigue 100 takedown.
- **Super:** consigue 150 takedown.

COCHES ESPECIALES:

Juega en modo World Tour.

- **Policía:** hazte con el oro en todos los eventos Pursuit.
- **Camión de bomberos:** hazte con el oro en los eventos Crash.
- **Jefe mafioso:** hazte con el oro en todos los eventos de Carrera.

COCHES COMPACTOS:

- **Asesino:** consigue 15 takedown.
- **Policía:** logra medalla de bronce en el lago plateado en la carrera del aeropuerto T1 y T2.
- **Coche tuneado:** obtén 5 oros.
- **Gángster:** en el modo Leyenda Cara a Cara, logra oro en Bahía de la Palma.
- **Legend:** en Leyenda Cara a Cara, logra oro en la Carrera Interstatal.
- **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria del Lago Plateado.
- **Dominator:** consigue 10.000 puntos Burnout.

COCHES "MUSCLE":

- **Asesino:** Consigue 30 takedown.
- **Clasico Legend:** logra oro en el gran reto en el modo Leyenda Cara a Cara.
- **Dominator:** obtén 25 puntos Burnout.
- **Legend J:** hazte con el oro en la carrera del aeropuerto T1 y T2 en el modo Leyenda Cara a Cara.

Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **--**

7+ Review PlayManía nº 81 | •WIFI de 2 a 4 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

Tony Hawk's Underground Remix

Secretos del monopatín

Si ya has patinado sobre todas las calles que te ofrece el juego, no pienses que has acabado la aventura. Aún puedes conseguir todo estos extras.




Cumple los siguientes requisitos para abrir nuevos escenarios y personajes.

DESBLOQUEAR NUEVAS FASES

- **Fase en la escuela de Tony Hawk 1:** completa el Modo Historia en dificultad Normal.
- **Fase de Tony Hawk's 3 en Canadá:** completa el modo Historia en dificultad Normal.
- **Fase de Pro Skater:** completa el modo Historia en dificultad Normal.

DESBLOQUEAR PERSONAJES

- **Doctor Alien:** completa el modo Historia en Normal.
- **Capitán de barco:** completa el modo Historia en dificultad Normal.
- **Policía Australiano:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Bratwurst Vendor:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Vendedor de palomitas:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Policía Alemán:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Borracho Alemán:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Jugador de los Horn:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Alma perdida 1:** completa el modo Historia en Normal.
- **Alma perdida 2:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Hombre detector de Metal:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Paulie Ryan:** completa el modo Historia en dificultad Normal.
- **Pirata:** completa los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Shrek:** completa el modo Historia en dificultad Fácil.
- **Skatopia Punk:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.
- **Mono espacial:** completa el modo Historia en Fácil.
- **La Mano:** completa el modo Historia en dificultad Normal.
- **Zombi 2:** completa todos los modos Clásicos en dificultad Sick.



VÍDEO DE NEVERSOFT

Para disfrutar de este curioso vídeo, basta con que completes todos los modos Clásicos en cualquier dificultad.

Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés**

16+ | Review PlayManía nº 80 | •WI-FI de 2 a 4 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

Wipeout Pure

Extras de velocidad pura

Agarra bien tu PSP, porque vas a romper la barrera del sonido pilotando alucinantes máquinas antigravitatorias... que además tienen secretos...




Cumple los requisitos que te indicamos a continuación para abrir todos los extras.

ABRIR CLASES

- **Clase Phantom:** consigue medalla en Rapier Ascension.
- **Clase Flash:** completa el torneo Ascension con clase Venom.
- **Clase Rapier:** completa el torneo Ascension con clase Flash.

DESBLOQUEAR CIRCUITOS

- **Circuito clásico Karbonic:** obtén la medalla de oro en los 8 circuitos de las ligas Alfa y Beta en Carrera Individual, en el modo para 1 jugador.
- **Circuito clásico Sagarmartha:** obtén 25 medallas de oro.
- **Circuito clásico Manor Top:** consigue 40 medallas de oro.
- **Circuito clásico Mandarshee:** consigue 60 medallas de oro.
- **Circuitos extras en el modo Zone:** completa cada circuito con 1 medalla.

DESBLOQUEAR TORNEOS

- **Torneos "Gamma and Descension":** Consigue la medalla de oro, plata o bronce en los 4 circuitos Gamma.
- **Torneo Ascension:** Termina el torneo Beta en primera posición.
- **Torneo Beta:** Termina el torneo Alpha en primera posición.
- **Torneo clásico:** Desbloquea todos los circuitos clásicos.

DESBLOQUEAR EQUIPOS

- Coches más rápidos:
- **Equipo Zone:** consigue la medalla de oro en los cuatro circuitos Zone. Puntúa al menos 25 en Pro Tozo y Mallavol, y 30 en Coridon 12 y Syncopia.
- **Equipo Medievil:** obtén 70 medallas de oro.
- **Coridon 12:** consigue 25 zonas en Mallavol.
- **Mallavol:** consigue 25 zonas en Pro T020.
- **Syncopia:** consigue 30 zonas en Coridon 12.

DESBLOQUEAR RANGOS

0: Novato.
12: En prácticas.
24: Amateur.
36: Geek.
48: Entusiasta.
60: Adicto.
72: Veterano.
84: Maestro.
96: As.
108: Gurú.
120: Junkie.
132: Leyenda.
144: Purista.

UN POCO DE TODO

- **Galería de Arte:** En el perfil, pulsa ✖ encima de las carreras que ganaste con medalla de oro.
- **Naves Libery:** Para acceder a este modo, que cambia el aspecto de tus naves, completa el torneo Ascension con clase Flash.



Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés**

3+ | Review PlayManía nº 80 | •WI-FI de 2 a 8 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

Pro evolution Soccer 5

Mejora tus habilidades

La mejor liga de fútbol te espera y no es cuestión de quedarse mirando cómo los otros hacen chilenas o espectaculares regates. ¡Aprende tú también!





Si estás acostumbrado a jugar a *PES* en PS2, seguro que echarás en falta los botones **L2** y **R2** para realizar ciertas acciones. Pues no te preocupes, que en PSP está casi todo solucionado.

REGATES Y AMAGOS

• **Bicicleta parado:** 3 veces **R**.
• **Bicicleta en carrera:** 2 veces **R** (si pulsas 1 vez **R** cuando el rival te vaya a entrar, saldrás de la bicicleta esprintando).
• **Elástica:** Sólo lo realizan algunos jugadores: 3 veces R.
• **Amago de movimiento:** con el jugador completamente parado, pulsa 2 veces una dirección.
• **Amago de tiro:** ■ y luego ✖.
• **Amago de pases alto:** Pulsa ● y rápidamente ✖.
• **Parada en seco:** una buena forma de quitarse de encima a un perseguidor. Se puede realizar en carrera normal como en sprint y para ello deja de presionar el stick o la cruceta de control y presiona **R**.
• **Marsellesa:** 1 vuelta de 360 grados con el stick analógico (debe estar habilitado el control de los regates con el stick).
• **Elevar el balón:** debe estar activado el control de los regates con el stick. Después, pulsa ⬇, ⬆ en el stick.
• **Regates en múltiples direcciones:** con el control de los regates con el stick, pulsa dos veces seguidas una dirección.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

• **Dejar pasar el balón:** pasa con ✖ y pulsa 2 veces **R** antes de que reciba el pase.
• **Pared:** pulsa **L** + ✖. Cuando el segundo jugador haya recibido el pase, vuelve a pulsar ✖.
• **Pase al hueco elevado: L** + ▲.
• **Vaselina: L** + ■.
• **Centro muy preciso:** 2 veces ●.
• **Pase raso de la muerte:** pulsa tres veces seguidas ●.

LANZAMIENTOS DE FALTA

Para realizar un lanzamiento "óptimo", procura pulsar ■ hasta completar entre un 50 y un 65 por ciento de la barra. También podéis darle los siguientes efectos al balón:
• Pulsa ⬇ en la cruceta: el balón irá más lento y bombeado.
• Pulsa ⬆ en la cruceta: el balón irá más fuerte pero bajo.
• Pulsa ⬅ o ➡ en la cruceta: efecto en la dirección en la que hayas pulsado.
• Puedes combinar estos efectos para obtener nuevos (por ejemplo pulsar ⬇, y luego ➡ para que vaya lenta y con efecto a la derecha).



Lumines

Extras de locos

Si te gustan los puzzles, y fuiste un loco del Tetris, seguro que te estás dejando las neuronas en *Lumines*. ¿Quieres darle más emoción?





Cumple los siguientes requisitos en los modos de juego indicados.

DESBLOQUEAR PERSONAJES

MODO VS CPU:
Completa los siguientes niveles en el modo "Versus CPU".
• **Japanese Form:** nivel 1.
• **Auto Mobile Industry:** nivel 2.
• **Please return my CD:** nivel 3.
• **The Bird Sing:** nivel 7.
• **Brash:** nivel 8.
• **Chinese Restaurant:** nivel 9.
• **Moon Beam:** nivel 10.
• **Tin Toy:** completa el modo.

MODO PUZZLE
• **45 Degrees:** completa todos los puzzles de nivel normal.
• **Prime factor:** completa todos los puzzles x2 en el modo "Puzzle".

MODO CAMPEONATO:
Completa los siguientes niveles en el modo "Campeonato".
• **Urbanization:** nivel 4.
• **Round About:** nivel 8.
• **Slipping:** nivel 12.
• **Shake Ya Body:** nivel 16.
• **Square Dance:** nivel 20.
• **Talk 2 You:** nivel 24.
• **Just:** nivel 28.
• **I hear the music in my Soul:** 32.
• **Dark side beside the river:** 36.
• **Aback:** nivel 40.
• **Working In The Hole:** 44.
• **Sister Walk:** nivel 48.
• **Da-Di-Do:** nivel 52.
• **Strangers:** nivel 56.
• **Holiday In Summer:** nivel 60.
• **Take A Dog Out A Walk:** 65.
• **Big Elpaso:** nivel 70.
• **My Generation:** nivel 75.
• **Meguro:** nivel 80.
• **Spirits:** nivel 85.
• **Get up and go:** nivel 90.
• **Fly Into The Sky:** nivel 95.
• **Lights:** nivel 100.
• **Rodent:** acumula al menos 10 horas de juego.
• **Morning Beats:** acumula al menos 20 horas de juego.
• **Water, Flower & Lights:** termina el modo "Campeonato" con un total de 999.999 puntos.

MODO TIME ATTACK:
Para desbloquear estos otros personajes tienes que obtener el borrado de líneas indicado en el modo Time Attack.
• **Personaje 23:** en el nivel 60, adquiere 50 borrados de línea.
• **Personaje 24:** en el nivel 180, adquiere 150 borrados de línea.
• **Personaje 25:** en el nivel 300, adquiere 250 borrados de línea.
• **Personaje 38:** en el nivel 600, adquiere 500 borrados de línea.







RIDGE RACER

Secretos de la velocidad

Si lo tuyo es la velocidad seguro que no tienes problemas para ganar carreras. ¿Se te da igual de bien desbloquear extras y secretos?





Para desbloquear cualquiera de los siguientes extras, cumple los requisitos que te indicamos a continuación.

NITRO INFINITA

En Individual o Ataque, pulsa Select mientras aprietas OK al elegir coche.

MODO INVERSO

Mantén pulsado Select al elegir un circuito.

DESBLOQUEAR EL TOUR MAX

Termina todos los Tour EX y desbloquearás este nuevo modo de juego.

COCHES DESBLOQUEABLES

- **Coche de Soldat Crinale:** gana cuatro carreras a Crinale en el Tour Pro 19.
- **Coche de Kamata Angelus:** completa el Tour Pro 20 en el duelo de Angelus.
- **Coche de Rally X:** consigue 50.000 puntos en el minijuego Rally X.
- **Coche Pac-Man:** acaba el Tour Pro 21.

PELÍCULAS DESBLOQUEABLES

- **Intro de RR4:** completa el Tour EX 33
- **Intro de RR5:** completa el Tour EX 34
- **Intro de RR 2004:** completa el Tour EX 35
- **Intro de RR Arcade:** completa el Tour EX 36

IMÁGENES DESBLOQUEABLES

- **Pack 1:** completa el Tour EX 37.
- **Pack 2:** completa el Tour EX 38.
- **Pack 3:** Tour EX 39.





Compañía **Sony/Namco** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés**

3+ Review PlayManía nº 80 | •WI-FI de 1 a 8 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

Trucos de un campeón

Si tienes problemas para avanzar en el campeonato o necesitas pasta para comprarte nuevas raquetas, no te preocupes, aquí estamos nosotros.





En el menú principal mantén pulsado L y, sin soltarlo, introduce estas combinaciones. Oirás un sonido.

TRUCOS

- **Todas las raquetas y equipamiento disponibles desde el principio (en Casa):** →, ←, →, →, ↑, ↑, ↑.
- **Empieza el torneo mundial con 1.000.000 de dólares:** ↑, ↓, ←, ↓, ▲, ▲, ▲.
- **Modo Sepia:** ↑, ↓, ←, →, ←, ←, ←
- **2000 dólares por semana en el modo Torneo Mundial:** ↑, ↓, →, ↓, ▲, ■, ▲.
- **Todos los estadios:** ↑, ↓, ←, →, ■, ■, ■.
- **Desbloquear a King y Queen:** ↑, ↓, ↑, ↓, ■, ▲, ■.

CONSEJOS PARA GANAR EL MUNDIAL

- **Vigila el calendario:** No pierdas de vista el calendario del campeonato, para saber en qué competición puedes participar. Te interesa subir en el ránking.
- **Dosifica a tus campeones: Si se aproxima un torneo interesante, ten descansado al jugador que vaya a participar. Si su cansancio es alto, déjale recuperarse.**
- **Entrena todo lo que puedas:** Al empezar la partida, tus jugadores no son precisamente estrellas. Participa en todos los juegos de entrenamiento que puedas e intenta subir el nivel de todos los parámetros.
- **La importancia del juego de piernas:** Aunque un buen golpeo es fundamental, no te olvides de entrenar el juego de piernas: te será más fácil llegar a las bolas de tu rival.
- **Visita la tienda:** Al subir de nivel aparecerán más complementos en la tienda: vigila las raquetas.

MASTER Y KING

Juega el modo Arcade en dificultad Normal y no pierdas ni un round. Al final te enfrentarás contra Master o contra Master y King (si estás jugando dobles). Que haya suerte...



Compañía **Atari** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano**

3+ Review PlayManía nº 81 | •WI-FI de 2 a 4 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

Coded Arms

Trucos virtuales

¿Te atreves a sumergirte en un simulador de combate abandonado y sobrevivir a un peligroso reto virtual? Tranquilo, ahora te ayudamos...



Para obtener los siguientes ítems, cumple los requisitos que te indicamos.

DESBLOQUEAR ARMAS

- **Copperhead:** Derrota al jefe del nivel Ruinas Sector 2 - Mantis.
- **Infierno:** Derrota al jefe del nivel base del Sector 2 - Colossus.
- **Juicio:** Derrota al jefe del nivel ciudad del Sector 2 - Enforcer.
- **Onslaught:** Derrota al jefe del nivel 10 en la modalidad Infinity.
- **Vulcan:** Derrota al jefe del nivel 20 en la modalidad Infinity.
- **Pistola de neutrones:** Derrota al jefe del nivel 30 en Infinity.
- **Tridente:** Derrota al jefe del nivel 60 en modo Infinity.

DESBLOQUEAR ARMADURAS

- **Surge Helm:** Derrota al jefe del nivel 40 - Mantis.
- **Blast Helm:** Derrota al jefe del nivel 50 - Enforcer.

ARMAS

- **Pistola:** El arma automática estándar. Ideal como arma secundaria.
- **Pistola Láser:** Lanza una potente descarga de plasma, aunque tiene una cadencia de tiro muy lenta.
- **Pistola Bolt:** Lanza una descarga de alto voltaje que inhabilita al enemigo.
- **Rifle de asalto:** El rifle automático estándar. Deberías contar con él.
- **Escopeta:** Demoledora en las distancias cortas y contra grupos de enemigos.
- **Rifle de pulsos:** Como la pistola, pero de mayor alcance.
- **Ligthning:** Lanza una destructiva descarga de alto voltaje.
- **Rifle de francotirador:** Permite disparar desde gran distancia.
- **Salamandra:** Un lanzallamas especialmente útil contra los enemigos tipo insecto.
- **Lanzagranadas:** ideal contra grupos de enemigos. Permite lanzar granadas bastante lejos.
- **Rifle de plasma:** Lanza granadas de plasma.
- **Granada Frag:** Granada estandar.
- **Granada Bolt:** Granada eléctrica que provoca potentes descargas de alto voltaje.
- **Granada Link:** Se puede fijar en un enemigo y estalla segundos después de ser colocada.



Compañía **Konami** | Género **Shooter** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés**



Review PlayManía nº 81 | •WI-FI de 2 a 4 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

Dynasty Warriors

Extras de la China feudal

China está dividida en tres reinos, tantos como ejércitos quieren gobernarla... Tú lideras uno de ellos y necesitarás buenos soldados...



Cumple los requisitos que te indicamos a continuación para desbloquear los siguientes extras.

DESBLOQUEAR OFICIALES

- **Qiong Ying, Hu San Niang, Li Shi Shi y Cai Wen Ji:** consigue 50 oficiales.
- **Masamune Date, Noh, Hanzo Hattori, Ranmaru Mori y Hideyoshi Hashiba:** consigue 100 oficiales.
- **Sanada Yukimura, Keiji Maeda, Nobunaga Oda, Mitsuhide Akechi, Goemon Ishikawa, Kenshin Uesugi, Oichi, Okuni, Kunoichi, Magoichi Saika y Shingen Takeda:** obtén 100 oficiales.
- **Yoshimoto Imagawa, Tadakatsu Honda y Ina:** Consigue 150 oficiales.

PERSONAJES OCULTOS

Completa el modo Musou con los personajes te indicamos:

- **Lu Bu, Diao Chan y Zhu Rong:** con otro personaje
- **Yuan Shao y Dong Zhuo:** con otro personaje.
- **Zhang Jiao y Meng Huo:** con uno de las facciones Shu, Wu o Wei.
- **Facción Shu: Jiang Wei, Huang Zhong y Wei Yan:** con Liu Bei.
- **Facción Wei: Cao Cao, Cao Ren y Sima Yi:** con uno de la facción Wei.
- **Facción Shu: Zhuge Liang, Lui Bei y Pang Tong:** con uno de la facción Shu.
- **Xu Huang:** con Cao Cao.
- **Facción Wu: Da Qiao y Xiao Qiao:** con Sun Ce.
- **Facción Wu: Sun Jian, Sun Ce y Sun Quan:** con un personaje de la facción W.
- **Facción Wu: Zhou Tai, Huang Gai y Lu Meng:** con Sun Jian.



Compañía **Koei** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés**



Review PlayManía nº 80 | •WI-FI de 1 a 2 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

» Mercury

Trucos resbaladizos

Gracias a este juego, para trastear con mercurio ya no hace falta que rompas un termómetro... Pero, ¿necesitas ayuda?





» ABRIR TODOS LOS MUNDOS Y NIVELES

Desde el nivel principal, selecciona el modo para dos jugadores, introduce las iniciales "hg?" (sin poner las comillas) y vuelve al menú principal. Ahora elige el modo individual y en el mundo principal, con los botones L y R pulsados, aprieta Select. Realiza el mismo recorrido y pulsa otra vez la misma combinación para desbloquear el truco. Es un poco lioso, vale, pero los resultados merecen la pena.

» FASES DE BONUS

Queda en primer lugar en todas las clasificaciones de todos los mundos para acceder a su fase de Bonus.

» CONSEJOS

• **Hay varios tipos de plataformas.** La primera es cuadrada y podrás tocarla si tienes el color adecuado y encenderla. La segunda es un interruptor circular que podrás tocar también si tienes el mismo color. El tercer tipo es una plataforma basada en el peso: tienes que tocarla con el color adecuado y, además, con una cantidad determinada de peso en tu bola de mercurio.

• Colocar la cámara en "Snap 90" ayuda bastante, créenos.

• Las tiendas de pintura cambian el color de tu bola de mercurio al pasar a través de ellas.

• **Hay 7 colores para** tu bola de mercurio: azul, cian, verde, morado, rojo, plateado y amarillo. Éstas son las combinaciones para conseguir el que necesites:

• Rojo + azul = morado.
• Rojo + verde = amarillo.
• Azul + verde = cian.
• Azul + rojo + verde = plata.
• Cualquiera + plata = plata.
• Rojo + cian = plata.

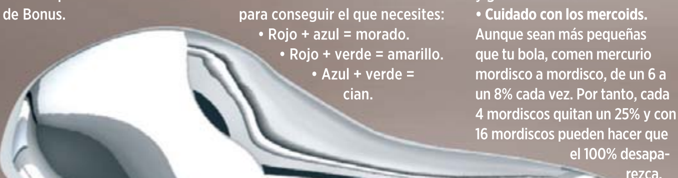
• **El sistema de puntos** es muy sencillo: cada segundo son 100 puntos, así que 10 segundos son 1000 puntos. Medio segundo son 50 puntos. Cada porcentaje de mercurio son 25 puntos, por lo que si terminas con el 100% de porcentaje en tu bola obtendrás 2500 puntos. Cada punto de luz vale 500 puntos.

• Sólo puedes cruzar las "puertas filtro" si tienes su .

• **La escalera de Jacob** es como un bobina de tesla. Sólo te dará una descarga si estás cerca cuando la electricidad llegue a lo más alto.

• **Stan es un cubo** que rueda sin parar por los escenarios. Siempre que golpea algo se detiene y gira a la derecha.

• **Cuidado con los mercoids.** Aunque sean más pequeñas que tu bola, comen mercurio mordisco a mordisco, de un 6 a un 8% cada vez. Por tanto, cada 4 mordiscos quitan un 25% y con 16 mordiscos pueden hacer que el 100% desaparezca.



Compañía **Virgin** | Género **Puzzle** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés**



Review PlayManía nº 80 | •WI-FI de 1 a 4 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

» World Tour Soccer

Secretos del fútbol

Más vale que entrenes duro y aprendas bien todos los movimientos y es que en este juego ganar tiene premio, y no nos referimos a una copa...





» MOVIMIENTOS ESTÁNDAR

DEFENSA:
• Cambiar jugador: ✖.
• Entrada por el suelo: ■.
• Entrada bloqueando al contrario: ●.
• Sacar al portero: ▲.
• Asistencia del equipo: L (manteniéndolo)

EN ATAQUE:
• Pase corto: ✖.
• Disparar: ■.
• Pase aéreo: ●.
• Pase al hueco: ▲.
• Correr: R (manteniéndolo) Adelantar la pelota: R (dándole toques).
• Seleccionar estrategia: Start.
• Pasar por encima: L + ✖.
• Bicicleta: L + ■.
• Ruleta: L + ●.
• Tirarse a la piscina: L + ▲.

VARIACIONES DE PASES
• Pared rasa: ✖ + ▲
• Pared con devolución corta: ✖ + ●
• Dar y recibir raso: ✖ + ▲ (mantenido). Después suelta ▲.
• Dar y recibir con devolución corta: ✖ + ● (mantenido). Después suelta ●.

MOVIMIENTOS DEL PORTERO
• Saque en corto/ jugarla: ✖ (cuando la pelota está en las manos del portero).
• Saque largo: ■ (con la bola en las manos del portero).
• Poner la bola en el pie del portero: ▲ (cuando la pelota está en las manos del portero).

» DESBLOQUEAR NUEVOS EQUIPOS

Supera las copas que te indicamos para conseguir el equipo deseado:
• **Super equipo de Africa:** gana la copa africana.
• **Super equipo de Asia y Oceanía:** gana las copas de Oceanía y Asia.
• **Equipo de Brasil 1970:** gana todas las copas en su modo respectivo.
• **Super equipo norteamericano:** gana la copa América.
• **Super equipo suramericano:** gana la copa Suramérica.
• **Super equipo mundial:** gana el Torneo Mundial.



Compañía **Sony** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano**



Review PlayManía nº 81 | •WI-FI de 1 a 2 Jugadores | •ONLINE de - a - Jugadores | •COMPARTIR

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Departamento de Sistemas **Javier del Val**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 54 07 77
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2~
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2006
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

axel springer 

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía nº 87